



National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services Branch

395 Wellington Street
Ottawa, Ontario
K1A 0N4

Bibliothèque nationale
du Canada

Direction des acquisitions et
des services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa (Ontario)
K1A 0N4

For the Author/Écrivain

Author's Note/Note de l'auteur

NOTICE

The quality of this microform is heavily dependent upon the quality of the original thesis submitted for microfilming. Every effort has been made to ensure the highest quality of reproduction possible.

If pages are missing, contact the university which granted the degree.

Some pages may have indistinct print especially if the original pages were typed with a poor typewriter ribbon or if the university sent us an inferior photocopy.

Reproduction in full or in part of this microform is governed by the Canadian Copyright Act, R.S.C. 1970, c. C-30, and subsequent amendments.

AVIS

La qualité de cette microforme dépend grandement de la qualité de la thèse soumise au microfilmage. Nous avons tout fait pour assurer une qualité supérieure de reproduction.

S'il manque des pages, veuillez communiquer avec l'université qui a conféré le grade.

La qualité d'impression de certaines pages peut laisser à désirer, surtout si les pages originales ont été dactylographiées à l'aide d'un ruban usé ou si l'université nous a fait parvenir une photocopie de qualité inférieure.

La reproduction, même partielle, de cette microforme est soumise à la Loi canadienne sur le droit d'auteur, SRC 1970, c. C-30, et ses amendements subséquents.

Canada

Intégration du jeu à l'art-thérapie

Louise Dubé

**Un mémoire
présenté
au
Département
d'Enseignement de l'Art
et
d'Art-thérapie**

**comme exigence partielle en vue de l'obtention
du grade de Maîtrise ès Arts (Art-thérapie) à
l'Université Concordia
Montréal, Québec, Canada**

Août 1993

© Louise Dubé, 1993



National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services Branch

395 Wellington Street
Ottawa, Ontario
K1A 0N4

Bibliothèque nationale
du Canada

Direction des acquisitions et
des services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa (Ontario)
K1A 0N4

Your file - Votre référence

Our file - Notre référence

The author has granted an irrevocable non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of his/her thesis by any means and in any form or format, making this thesis available to interested persons.

L'auteur a accordé une licence irrévocable et non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de sa thèse de quelque manière et sous quelque forme que ce soit pour mettre des exemplaires de cette thèse à la disposition des personnes intéressées.

The author retains ownership of the copyright in his/her thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without his/her permission.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège sa thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

ISBN 0-315-87258-6

Canada

SOMMAIRE

Intégration du jeu à l'art-thérapie

Louise Dubé

L'objectif de ce mémoire est avant tout de mettre en lumière comment le jeu peut s'intégrer de façon bénéfique à la pratique de l'art-thérapie, c'est-à-dire d'explorer comment la capacité à jouer d'un individu peut l'amener à se développer personnellement dans le contexte de l'art-thérapie. Dans la poursuite de cet objectif, l'art et le jeu ont d'abord été situés dans une conception plus générale de la créativité, puis définis en fonction de leur spécificité propre et enfin mis en parallèle afin de mieux saisir leurs similitudes et différences ainsi que les liens existant entre eux.

A l'aide d'une étude de cas où le jeu a été intégré à la thérapie par l'art, j'illustre comment la dimension jeu en art-thérapie peut être bénéfique tant au plan de la création artistique que de la qualité de la relation thérapeutique et de la poursuite des objectifs thérapeutiques. L'art-thérapie est perçue comme un endroit privilégié où l'individu, aussi bien l'enfant que l'adulte, est appelé à se laisser aller à sa fantaisie créatrice et à son imagination sans l'obligation d'être performant et compétitif. Le jeu spontané y a une place de premier choix car il permet une ouverture à de nouveaux modes d'expression et facilite l'accès au monde des images et des symboles.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier chaleureusement mon directeur de mémoire Pierre Grégoire qui, par son attitude d'ouverture et son intérêt à ma recherche, a su me communiquer l'élan nécessaire pour mener à bonne fin la rédaction de ce mémoire. Je remercie également les membres du comité de lecture, Julia Byers et Abby Calish qui m'ont permis d'entrevoir d'autres facettes fort pertinentes à ma recherche.

Je désire aussi exprimer toute ma reconnaissance à Denis Royer qui me fut un fidèle et constant support tout au long de l'élaboration de ce mémoire en plus d'en être un lecteur enthousiaste et stimulant.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
Objectifs	2
Hypothèses	3
Démarche	4
 CHAPITRE I. CRÉATIVITÉ: LE PROPRE DE L'ART ET DU JEU	
Nature et origine de la créativité	7
Créativité et jeu	13
Symbolisation et créativité	17
 CHAPITRE II. SPÉCIFICITÉ DU JEU ET DE L'ART	
Le jeu	20
Nature des comportements de jeu	21
Fonctions du jeu	25
Jeu et thérapie	33
L'art	41
Nature de l'art	42
Fonctions de l'art	53
Art et thérapie	63
 CHAPITRE III. PARALLÈLE ENTRE LE JEU ET L'ART	
Similitudes	73
Différences	78
Liens	83

CHAPITRE IV.	COMBINAISON DE LA THÉRAPIE PAR LE JEU ET L'ART : présentation du cas d'Anna	107
	Histoire d'Anna	108
	Objectifs thérapeutiques	116
	Déroulement de la thérapie	116
	Impact de la combinaison de la thérapie par le jeu et par l'art	161
	Commentaires généraux sur le processus de la thérapie	167
CHAPITRE V.	JEU ET ART-THÉRAPIE	170
	Jeu et enjouement	171
	Cas Anna: illustration des hypothèses de départ	174
	L'art-thérapie ou l'art du jeu	184
CONCLUSION		187
	Intégration du jeu à l'art-thérapie	188
	Jeu et pensée créatrice	193
	Perspectives	194
BIBLIOGRAPHIE		196

LISTE DES PRODUCTIONS D'ANNA

Fig. 1.	Anna et Bugs Bunny mangeant une carotte	119
Fig. 2.	Famille d'Anna entourée de ballons	121
Fig. 3.	Petit bébé en cire d'abeille	125
Fig. 4.	Maison aux ballons	128
Fig. 5.	Maisons d'Anna et de son cousin	132
Fig. 6.	Famille de poissons	135
Fig. 7.	Bébés couchés dans leurs lits	136
Fig. 8.	Mère et son bébé	137
Fig. 9.	Bébé couché dans son lit	138
Fig.10.	Mains d'Anna et de la thérapeute	140
Fig.11.	Mains de la thérapeute et d'Anna	141
Fig.12.	Party à la maison d'Anna, visite de la thérapeute	144
Fig.13.	Famille d'Anna avec ballons	145
Fig.14.	Maison d'Anna	147
Fig.15.	Maison d'Anna sous la neige	148
Fig.16.	Maison et cadeau	149
Fig.17.	Maison, mains d'Anna et de la thérapeute	152
Fig.18.	"Photographie" de la famille de la thérapeute	154
Fig.19.	Bijoux	157
Fig.20.	Maison et fleurs, Anna et la thérapeute	160

INTRODUCTION

Ma recherche a trait à deux phénomènes qui se ressemblent sur plusieurs points tout en ayant leur identité propre, ceux de l'art et du jeu. Pourquoi s'intéresser à la fois à ces deux phénomènes en même temps? C'est que j'ai été amenée à réfléchir à la problématique de l'art et du jeu dans le cadre de ma pratique en art-thérapie avec des enfants, plus particulièrement avec une petite fille de 6 ans surnommée Anna.

Dès le début de la thérapie, Anna manifeste clairement qu'elle déteste dessiner et que c'est de jouer à la mère avec moi qui l'intéresse. Sans être une spécialiste de la thérapie par le jeu, j'ai quand même décidé d'intégrer le jeu à l'art-thérapie. J'ai laissé clairement entendre à Anna que j'étais d'accord pour qu'on joue ensemble pendant un temps défini de la session alors que l'autre partie serait consacrée à la production artistique. Ce type d'intervention était nouveau pour moi, j'étais dans un domaine où il me fallait inventer. Il m'a fallu bien souvent dans le cours de la thérapie me situer concrètement sans pousser très à fond le rationnel sous-jacent à ma démarche entreprise avec cette jeune enfant. Plusieurs questions sont apparues en cours de route sur le rôle du jeu comme moyen thérapeutique et sur la manière dont il pouvait s'intégrer à la pratique de l'art-thérapie.

Objectifs

L'objectif premier de mon mémoire est d'investiguer plus à fond le rôle du jeu en art et plus particulièrement dans le processus thérapeutique. Il se veut essentiellement une continuation de mes premières réflexions à ce sujet. Les notions de jeu et d'art sont complexes, équivoques, donc pas toujours faciles à cerner. Il est intéressant de noter que dans certaines sociétés africaines, un seul mot soit utilisé pour nommer ces deux activités. Il n'est alors pas surprenant que dans la littérature et dans la pratique de la thérapie par le jeu et par l'art, les frontières entre ces deux formes de thérapie ne soient pas toujours claires ou évidentes. Par exemple, on utilisera le dessin comme activité thérapeutique en thérapie par le jeu alors qu'en thérapie par l'art, la capacité de jouer avec les images, les formes et les couleurs favorisera la création de solutions nouvelles et l'intégration de polarités à l'intérieur de l'individu (Robbins, 1987a). Il me semble donc pertinent d'investiguer cette problématique afin d'être en mesure de mieux cerner ce qui fait la spécificité de l'art-thérapie par rapport à la thérapie de jeu.

Mes objectifs spécifiques sont doubles:

- 1° Clarifier en quoi les concepts de jeu et d'art se ressemblent, en quoi ils diffèrent, quels sont leurs fonctions respectives et les mécanismes psychologiques présents,

quels types d'interactions existent entre ces deux formes d'expression

2° Cerner l'impact et l'influence de la capacité à jouer sur le plan de la création en thérapie par le jeu et par l'art et la façon dont cette capacité à jouer favorise plus globalement le développement et la croissance personnelle de l'individu.

Hypothèses et méthodologie

Plusieurs chercheurs et praticiens (Schiller, Jung, Winnicott, Greenacre, Dissanayake, Singer, Lieberman, Gordon, Wallace, Dalley, Kramer, etc) ont mis de l'avant le rôle primordial du jeu dans la créativité en général et plus spécifiquement dans la création artistique. Me basant sur leurs recherches, et plus spécialement sur celles de Lieberman auxquelles j'emprunte la notion d'enjouement (joie, spontanéité et humour), un trait de personnalité qu'on retrouve chez les individus doués artistiquement, je fais deux **hypothèses** qui s'insèrent dans le cadre du processus thérapeutique:

1° Les expériences vécues au niveau du jeu symbolique auront des répercussions favorables dans la création d'images.

2° L'attitude enjouée dans le jeu symbolique se transférera au niveau de la création artistique et favorisera l'émergence de matériel inconscient et la création d'images significantes.

Pour étayer mes hypothèses et objectifs, je ferai appel à différents chercheurs et praticiens qui ont réfléchi, étudié de façon exploratoire ou théorique les diverses facettes de mon étude ainsi qu'à la présentation du cas d'une petite fille que j'ai suivie pendant six mois en art-thérapie.

Démarche

En guise d'introduction à ma recherche sur le jeu et l'art, le premier chapitre de ce mémoire sera consacré à la créativité, car l'art et le jeu appartiennent tous deux au domaine de la création, ils en sont une manifestation vivante. Les visions de la créativité qui seront présentées sont celles auxquelles j'adhère personnellement et qui reflètent en même temps certains aspects de la créativité que je trouve important de considérer dans le cadre de ce mémoire. Le deuxième chapitre se veut une revue de littérature sur ce qu'on entend généralement par les notions de jeu et d'art, leurs fonctions respectives et leur rôle dans le cadre du processus thérapeutique. Le troisième chapitre tentera de faire ressortir différentes dimensions

du jeu et de l'art qui les lient et/ou les distinguent, tant au niveau de la théorie que de la pratique thérapeutique. Le quatrième chapitre sera consacré à l'exploration d'une étude de cas où j'ai combiné les thérapies par le jeu et l'art. Enfin, le dernier chapitre sera une réflexion plus générale sur le rôle du jeu en art-thérapie à partir de mon expérience thérapeutique et de celles de différents chercheurs et praticiens dans le domaine de la thérapie par l'art et par le jeu.

CHAPITRE I

CRÉATIVITÉ : LE PROPRE DU JEU ET DE L'ART

La créativité est une pierre angulaire sur laquelle reposent l'art et le jeu. Avant d'aborder les notions d'art et de jeu et de cerner les liens existant entre elles, de définir leurs similitudes et différences respectives, il me semble donc utile de m'attarder à cet important dénominateur commun de ces deux formes d'expression, soit celui de la **créativité**. Une clarification du cadre théorique dans lequel je me situe par rapport à la nature et à l'origine de la créativité est également importante car mon réseau d'appartenances va très certainement influencer ma façon d'entrevoir le jeu et l'art.

L'art et le jeu nécessitent de la part de l'individu d'être capable de s'étonner, de s'émerveiller et d'avoir le courage d'être simplement disponible à toutes sortes d'expériences, peu importe qu'elles soient inconnues, nouvelles ou extravagantes; ce sont là des attitudes étroitement associées à la notion que j'ai de la créativité.

Art et créativité sont plus spontanément associés alors que le jeu a une connotation quelque peu différente et est moins spontanément associé au domaine de la créativité qu'au domaine, par exemple, de la récréation. Pourtant plusieurs auteurs ont associé le jeu à la créativité. Il faut dire que les multiples fonctions du jeu recouvrent plusieurs types d'activités dont la spontanéité, la

complexité et la nature peuvent varier grandement: ainsi le jeu du jeune bébé dans son lit est évidemment fort différent de celui du joueur d'échec, tant au niveau de la nature, de la spontanéité que de la complexité de l'activité. Dans le cadre de ce mémoire, je m'intéresserai plus spécialement au jeu imaginaire ou symbolique et au phénomène de l'enjouement qui englobe les qualités propres au jeu. C'est dans le contexte de l'éducation, de la psychologie de l'enfant et de la thérapie qu'a été étudié et découvert le rôle important du jeu dans le développement de l'individu et son impact sur ses possibilités créatrices et imaginatives. Quant à l'art, point n'est besoin de faire une grande démonstration pour établir qu'il appartienne au domaine de la créativité.

Nature et origine de la créativité

Selon Hillman (1977), "maintenant que Dieu est mort la créativité constitue de plus en plus l'apanage de l'homme, si bien que ce mot est devenu un symbole conceptuel porteur de projections d'espoir et de libre individualité, et peut-être même de survie" (p. 28).

J'estime, à l'instar de Jung, d'Hillman ou de Gordon, que d'être exclusivement concernée par la recherche des causes et déterminants des problèmes psychiques des clients, ne leur offre guère d'autre issue que de devoir réparer plutôt que de créer. Les thérapies d'expression créatrice, influencées en cela par l'approche humaniste,

correspondent au contraire à une vision et à une manière de travailler qui mettent l'emphase sur le potentiel créateur de l'individu dans le processus de guérison plutôt que sur la maladie, le stress, l'anxiété et les symptômes névrotiques ou psychotiques: "The goal of therapy is not getting rid of fear, unhappiness, and anxiety. It is to transform these feelings into honest expressions in some creative modality, in order to experience the joy and exhilaration flowing from the accomplishment of such authentic expression" (Garai, 1987, p. 191).

J'aimerais présenter ici quelques points de vue sur la créativité qui ont eu une résonnance personnelle chez-moi, des visions qui m'ont façonnée progressivement et qui ont influencé ma perception du processus créateur et du travail thérapeutique en art.

La créativité vue comme une pulsion

Jung fut l'un des premiers à réagir à l'analyse réductrice de la psychanalyse. Déjà en 1936, dans son article intitulé "Facteurs psychologiques déterminant le comportement humain", Jung stipule que la pulsion de créer est innée, qu'elle correspond à un besoin vital chez l'homme. Hillman décrit fort bien comment Jung entrevoit l'instinct créateur:

C'est une pulsion vers la totalité, pulsion d'individuation ou de développement de la personnalité, poussée spirituelle, fonction transcendante de formation de symboles, fonction

religieuse naturelle, en bref, pulsion de soi vers sa réalisation [...]. Ce n'est ni un don, ni une grâce particulière, ni une capacité, un talent ou un artifice. Il s'agit plutôt de cette immense énergie qui vient au-delà de la psyché humaine et qui pousse l'individu à se consacrer à une oeuvre à l'aide d'un quelconque moyen d'expression. (p.30)

Jung assume également la présence d'un inconscient collectif où se retrouvent archétypes et symboles, ceux-ci constituant le réservoir des idées créatrices. La position humaniste va dans le même sens que la pensée de Jung, à savoir que l'origine de la créativité a sa source dans une pulsion innée indépendante de l'énergie sexuelle, dans une tendance de l'homme à s'actualiser et à développer ses potentialités. Des auteurs tels que Rogers (1966), May (1953,1976), Moustakas (1977), Langer (1967,1970), Garai (1987) ont mis l'emphasis sur l'importance du processus créateur dans la formation de l'individuation et de l'identité. Dans la théorie psychanalytique freudienne, la créativité résulte plutôt de la sublimation de la libido, c'est-à-dire de la canalisation de l'énergie sexuelle (libido) en des formes substitutives de comportements sociaux acceptables; le processus créateur est ici perçu comme un phénomène secondaire de substitution, la créativité n'étant pas un instinct au même titre que la faim, la sexualité, le besoin d'activité, la réflexion comme le postule Jung. Différents courants psychanalytiques ont modifié la position freudienne en définissant la créativité soit comme une "régression au service de l'ego" (Kris, 1952, Hartman, 1958), soit comme une tentative de vaincre la peur de la mort, d'obtenir l'immortalité par la création (Rank, 1932) ou soit comme une compensation au sentiment d'infériorité (Adler).

Le fondement archétypal de la créativité

Hillman, en mettant l'emphase sur une psychologie archétypale, apporte un point de vue novateur dans le domaine de la créativité. Il estime que les différentes conceptions que l'on peut avoir de la créativité ont un fondement **archétypal**, c'est-à-dire que des modèles archétypes déterminés apparaissent dans les différentes descriptions de la créativité et gouvernent l'expérience et les notions que nous en avons (p. 35). S'inspirant des concepts développés par Jung sur les archétypes de l'inconscient collectif, Hillman catégorise ainsi certaines conceptions de la créativité: la créativité pourra être associée à un processus d'ordre, d'intégration pour parvenir à l'unité (archétype du père), à l'originalité, à la spontanéité, au jeu et à la liberté (archétype de l'enfant divin), à la contestation (archétype de l'ombre), à l'invention et à la résolution de problème, c'est-à-dire à la fonction instrumentale tendant vers le développement ou l'enrichissement de la conscience (archétype du moi), au succès (archétype de la persona), à la gestation et au renouvellement (archétype de la Grande Mère). Hillman se rallie quant à lui à une autre conception de la créativité, celle qui est fondée sur l'archétype de l'anima, associée à la féminité, à la sensualité, à l'intérêt esthétique, à la sensibilité, à l'imagination et à la beauté. A travers des données empiriques de son travail analytique, Hillman conclue, en s'appuyant sur le mythe d'Eros et Psyché, que l'anima se transforme en psyché à travers l'amour, et que c'est l'Eros qui engendre la psyché. La créativité est donc un accomplissement de l'amour caractérisée par l'imagination et la beauté: "On ne peut rien

créer sans amour et l'amour est origine de toute chose" dit encore Hillman (p. 45).

Cette conception de la créativité perçue à travers l'archétype de l'anima, Hillman tente de l'appliquer à l'oeuvre du travail analytique. Cette nouvelle mythologie tournée vers l'instinct créateur tel qu'il apparaît à la psyché, c'est-à-dire vers les phénomènes de l'amour, lui semble plus apte à affronter les problèmes nouveaux et actuels de l'analyse que les mythes oedipiens (Freud) et du héros (Jung) car, affirme-t-il, "à notre époque l'âme a besoin de l'amour, et l'éros de la psyché. Notre souffrance et notre pathologie actuelles viennent de leur séparation" (p. 47). L'éros et la psyché constituent donc les deux extrêmes de tout processus psychique. L'un implique et requiert toujours l'autre. On ne peut rien concevoir psychologiquement sans être impliqué: on ne peut être impliqué sans que cela pénètre l'âme (p. 79). La conception de la créativité qu'Hillman met de l'avant est basée sur une imagination créatrice qui résulte de la vitalité et de la passion: "l'authentique activité imaginale n'est ni un retrait introverti dans la fantaisie, ni une notion extravertie et maniaque de la créativité comme productivité matérielle. La simple imagerie, ou même l'observation active des fantaisies n'ont que peu d'effets sans une vive participation libidinale" (p.65). Hillman accorde donc une attention particulière à l'image dans ses particularités immédiates (lecture phénoménologique plutôt que conceptualisante), à l'imagination vue comme coextensive à la psyché, à l'anima dans l'approche des phénomènes imaginaires. On comprend dès lors que l'analyse, pour Hillman, aura comme but de "restaurer le monde de

l'imaginaire, des réalités imaginales du client, de susciter chez celui-ci l'émergence d'une nouvelle perspective avec laquelle envisager la vie: celle de l'âme, des images" (Tanguay, 1991, p.119). C'est à travers cette démarche qu'Eros et Psyché seront unifiés.

La créativité, une notion plus large que l'art

Gordon (1978) rappelle à juste titre qu'il n'est pas justifié d'identifier exclusivement, comme on le fait trop souvent, créativité avec l'art, car la créativité peut être reliée à différentes activités, incluant les sciences, la technologie, la relation d'une personne avec une autre et en particulier avec sa propre croissance et son développement. C'est pourquoi elle trouve important de garder en tête la différence entre le processus créateur comme tel et le produit du processus créateur, de ne pas confondre le créatif et l'artistique. L'engagement d'un individu dans un processus créateur dépend, selon Gordon, de sa capacité à mobiliser des qualités contradictoires mais mutuellement réciproques telles qu'activité et passivité, conscience et inconscience, masculinité et féminité, réceptivité et productivité, contrôle et abandon. Ou définie en d'autres termes, la créativité est une conséquence du désir de l'aventure, de la nouveauté même si le désir correspondant pour le familier et le prévisible est également fort: "The oscillation between these two poles of being and becoming may itself be creative" (Dissanayake, p. 125).

La définition que donne Gordon (1978) de la créativité intègre trois conceptions de la créativité énoncées précédemment par Hillman, soit celle reliée à la synthèse et à l'ordre, celle reliée à l'originalité et à la nouveauté et celle reliée au jeu: "Le processus créateur est la recherche de signification, dans le sens de synthèse du processus de différenciation et d'ordre d'un côté et la fabrication (making) et la découverte de quelque chose de nouveau de l'autre" (p. 130).

Créativité et jeu

Tout comme Winnicott, dont la pensée sera élaborée ci-après, Gordon associe le **jeu** à la créativité. Une personne qui ne peut jouer, affirme-t-elle, dont le perfectionnisme, les défenses obsessionnelles ou la peur de la critique l'en empêchent, est privée des joies de créer, de se sentir vivante. Et, à l'appui de ce qu'elle avance, elle cite Jung pour qui l'imagination créatrice va de pair avec le jeu:

The creative activity of imagination frees man from his bondage to the nothing but and raises him to the status of one who **plays**. As Schiller says, man is completely human when he is at play. (p. 120)

Le psychanalyste Winnicott (1971a) a lui aussi accordé au jeu une importance très grande au niveau de la créativité. Sa pensée est largement influencée par l'archétype de "l'enfant divin" tel que décrit

par Hillman. Elaborons quelque peu sur sa conception du jeu et de la créativité.

Winnicott utilise le terme de jeu dans un sens beaucoup plus large que celui auquel on se réfère habituellement. Dans le cadre de ma recherche, sa théorie m'intéresse particulièrement car elle laisse sous-entendre que dans toute forme de créativité, il doit y avoir la présence du jeu. Qu'entend-il par ces deux concepts de jeu et créativité (concepts qu'il a développés plus particulièrement dans son volume intitulé Jeu et réalité) et de quelle manière associe-t-il étroitement jeu et créativité sont deux questions auxquelles j'aimerais répondre succinctement. L'essentiel de sa thèse est que l'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu (p. 139). Ce thérapeute fut l'un des premiers à mettre de l'avant le concept de jeu dans la relation entre le patient et le thérapeute et à utiliser le terme "d'espace potentiel" existant entre les deux. Cet espace potentiel est pour Winnicott la zone de créativité qui joint et sépare à la fois l'enfant et sa mère, le thérapeute et le client. Winnicott estime que c'est en jouant que l'enfant ou l'adulte est libre de créer; le jeu devient alors un instrument essentiel dans la recherche du "vrai soi". Pour être créateur, le jeu se doit d'être un geste spontané et non l'expression d'une soumission docile ou d'un acquiescement.

Conditions favorables à l'apparition de la créativité

Winnicott envisage la créativité d'une manière globale, sans l'enfermer dans les limites d'une création réussie ou reconnue, mais bien plutôt en la considérant comme la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure. Il s'agit avant tout "d'un mode créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue; ce qui s'oppose à un tel mode de perception, c'est une relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure" (p. 91). L'origine de la créativité vient de la "qualité et de la quantité de l'apport offert par l'environnement lors des premières phases de l'expérience de la vie que connaît le bébé" (p. 100). Si la période relative à l'apparition de l'objet transitionnel se passe bien, il y aura une ouverture à la vie symbolique créatrice à l'intérieur de cet espace transitionnel. Le stade de l'objet transitionnel se fusionne dans le temps avec celui du jeu. L'enfant élevé dans un environnement favorable pourra jouer librement et de façon créatrice; la qualité de son jeu ne sera pas répétitive et sans imagination, ni désorganisée. En effet, un enfant qui joue bien démontre que la bonne "illusion" et la réalité ont été introduites de façon bénéfique dans son tout premier développement. Un système de gratification et de frustration bien orchestré permettra un amalgame adéquat de libido et d'agressivité, tous deux nécessaires à l'activité créatrice, que ce soit dans le jeu ou la création artistique. A cette période de développement de l'enfant, le rôle de la mère sera de faire en sorte que cet espace transitionnel du jeu génère la formation du symbole, qu'il devienne une zone de créativité qui unit

et sépare à la fois la mère et l'enfant qui joue; elle doit en d'autres mots, créer une situation à l'intérieur de laquelle l'enfant peut jouer et être seul en sa présence, et ce, en toute sécurité ayant confiance en sa propre créativité et utilisant les jouets de façon symbolique.

Créativité et santé mentale

Winnicott, en mettant l'emphasis sur le processus de la créativité, à travers lequel le soi peut se retrouver, exprime son insatisfaction envers le point de vue psychanalytique classique qui perçoit la créativité comme un substitut de l'expression instinctuelle. Pour Winnicott, cette pulsion créative est présente en chacun de nous, tout comme dans la pensée analytique jungnienne:

La pulsion créative peut être envisagée en elle-même. Bien entendu, elle est indispensable à l'artiste qui doit faire oeuvre d'art, mais elle est également présente dans chacun de nous, bébé, enfant, adolescent, adulte ou vieillard. (p. 97)

L'essence de la santé mentale vient de l'unification de l'individu avec son environnement, de la capacité créative de l'individu de relier sa réalité intérieure à son environnement par l'intermédiaire de symboles qui unifient réellement et représentent simultanément la réalité intérieure de l'individu et la réalité extérieure objective. L'objet transitionnel, le jeu, l'art, la religion et les activités culturelles ont comme fonction de combler ce vide, cette brèche entre la

personne et la réalité extérieure. Ils font partie pour Winnicott de cette "aire intermédiaire d'expérience" qui n'est pas contestée:

Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire du petit enfant perdu dans son jeu [...]. Elle n'est pas mise en question quant à son appartenance à la réalité intérieure ou extérieure (partagée) et constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. Elle subsistera tout au long de sa vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif. (pp. 24-25)

Symbolisation et créativité

La théorie de Deri (1984) permet d'entrevoir la nature des liens existant entre le processus créateur et la symbolisation. Sa thèse principale est d'associer étroitement la créativité au phénomène de la symbolisation. Selon cette psychanalyste nourrie par des courants de pensée fort diversifiés, la créativité dans son sens le plus large se définit comme étant la création de formes significatives (symboles) de tout genre, ce qui est pour elle le propre de la symbolisation. Ce qui caractérise l'être humain est sa tendance innée à créer des symboles (formation d'une gestalt qui contient une signification), c'est-à-dire à donner forme à des stimulations intérieures ou extérieures, que ce soit au niveau de la pensée, du langage ou au niveau de formes perceptibles extérieurement; en cela elle rejoint la position humaniste définie plus avant. Les symboles sont à l'image d'un pont qui relie deux réalités qualitativement différentes dans une même gestalt. Ce pont s'édifie par le processus de

symbolisation qui transpose ou traduit les phénomènes d'une réalité à une autre. L'utilisation de symboles vient du désir de relier quelque chose ou quelqu'un à une autre réalité, d'atteindre ce qui est directement inatteignable. Les symboles unissent à la fois la personne à son environnement et sont à la base de la communication à l'intérieur de soi car c'est à travers les symboles que nous sommes en contact avec nous-mêmes. Deri stipule également que c'est grâce au processus de symbolisation que l'inconscient est relié au préconscient, que c'est le propre du processus de symbolisation de donner forme et signification à ce qui est informe au niveau de l'inconscient. Ce processus joue donc un rôle d'intermédiaire en unifiant deux entités séparées, l'inconscient et le pré-conscient. Le pré-conscient serait le récipient de toutes formes articulées disponibles à l'attention de la conscience. L'inconscient est le lieu d'origine du processus de créations de formes: "The derivatives of the unconscious that act as intermediaries between the two systems (the Ucs. and the Pcs.) are the symbolized, meaning-giving expressions of less-formed instinctual urges" (pp. 100-101). Le rôle du préconscient semble, selon Deri, être sensiblement le même que celui qu'attribue Winnicott à "l'espace potentiel ou aire intermédiaire d'expérience" où règne l'imagination symbolique et créatrice. La capacité d'une personne à symboliser définit donc pour Deri sa capacité à être créatrice.

La créativité peut donc se définir comme une intégration des notions d'engagement, de réalisation de soi, de nouveauté, de spontanéité, d'ordre, de liaison entre l'univers intérieur et extérieur

par la symbolisation. Dans le cadre de ce mémoire, je porterai une attention toute spéciale à la notion de créativité qui a un rapport avec ce qu'Hillman appelle l'archétype de l'enfant divin, c'est-à-dire celle où la création est nouveauté, mouvement du connu à l'inconnu, de l'ancien au nouveau, originalité, spontanéité, flexibilité, jeu, ouverture, éveil étant donné mon intérêt pour le phénomène du jeu dans la création.

CHAPITRE II

SPÉCIFICITÉ DU JEU ET DE L'ART

Dans la littérature qui aborde la problématique de l'art et du jeu, il s'y trouve des philosophes, des sociologues, des anthropologues, des psychologues ou psychanalystes qui tentent chacun à leur manière de distinguer l'art du jeu, d'en voir les similitudes et différences. A bien des égards, ces deux concepts sont souvent associés car indéniablement, l'art et le jeu sont interreliés et peuvent même se retrouver côte à côte dans le développement du processus créateur. Dans ce chapitre, je vais d'abord tenter de clarifier séparément les concepts de jeu et d'art, leurs fonctions respectives en accordant une attention particulière au rôle du jeu et de l'art dans le processus thérapeutique pour ensuite dans le chapitre subséquent me pencher sur leurs liens respectifs.

Le jeu

Le jeu est souvent mieux décrit par ses fonctions que par une définition formellement élaborée. Je tenterai quand même de définir ce qu'on entend généralement par le jeu vu sous l'angle d'un comportement observable. Puis je ferai le tour des multiples fonctions qu'on a accordées au jeu, plus spécialement à partir de la fin du 19ème siècle, période où l'on a commencé à accorder une

importance particulière au jeu dans le développement de l'enfant, même si à n'en pas douter, les enfants ont toujours joué à travers les âges. Enfin, je donnerai un aperçu de la façon dont le jeu est utilisé en thérapie par des thérapeutes ayant des approches théoriques différentes.

Nature des comportements de jeu

Huizinga (1938), qui a écrit un essai sur la fonction sociale du jeu, l'Homo Ludens, définit le jeu comme "une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits [.....] dans une ambiance de ravissement et d'enthousiasme" (p. 35). Pour Huizinga, l'essence du jeu, ce qui en fait son originalité vient de son côté plaisant, dans "cette intensité, dans ce pouvoir de surexciter". A peu près à la même époque, le psychologue Buytendijk (1932) a écrit un livre entier consacré au jeu chez l'animal et l'humain dans lequel il a fort bien décrit les caractéristiques communes à toutes les formes de jeu, telles que l'absence de but, l'aller-retour sans fin.

Le jeu est un comportement propre à la plupart des mammifères; cette constatation a été confirmée par plusieurs éthologistes qui ont étudié le jeu chez l'animal dont le célèbre Lorenz et plusieurs autres tels que Fagan, Thorpe, Meyer-Holzappel, Millar et

Lancy. Ils ont observé que le jeu est présent particulièrement chez les créatures qui sont sociables et qui ont une longue période d'immaturité. Chez les animaux, le jeu se distingue des activités quotidiennes par son absence apparente de liens avec les affaires sérieuses de la vie. Le jeu n'est pas sérieux et pas fonctionnel dans le sens qu'il est habituellement spontané et non dirigé vers un but fonctionnel. On ne joue pas pour satisfaire des besoins primitifs comme la faim, la soif, le sommeil... Les animaux aussi bien que les humains peuvent jouer à la mère, se battre mais ils le font différemment que dans une activité réelle. Dans le jeu s'exerce un contrôle volontaire, il peut être interrompu à n'importe quel moment. Les comportements de jeu sont imprévisibles, au contraire des comportements très sérieux qui tendent à suivre une démarche presque programmée. Le jeu est gratifiant en soi, il n'est pas fait en fonction d'atteindre un but autre, tel que par exemple celui d'éviter le danger. Crook (1980) estime que la principale caractéristique du jeu est celle d'être un mode d'action dans lequel l'individu s'implique totalement à l'exclusion de toute introspection.

Le joueur peut apparaître infatigable, dépensant beaucoup plus de temps et d'effort que dans des tâches fonctionnelles, ce qui laisse entendre que l'activité de jouer lui procure du plaisir, de la satisfaction et le divertit. La qualité et la source de plaisir peuvent varier, mais chez les humains, elles sont fréquemment reliées au fait de surpasser des difficultés qu'on s'est imposées, ce qui peut inclure des sentiments de maîtrise et d'omnipotence. Le jeu est généralement social. Même quand l'enfant joue seul, il est souvent

concerné par un autre; il peut aussi exiger l'avis de l'extérieur à défaut de sa participation (Dissanayake, 1988).

Le jeu est caractérisé par une alternance répétée de tensions et de détente. Les variables telles que la surprise, la complexité, l'incongruité, l'incertitude, la fantaisie, les conflits - qui sont évitées dans des activités sérieuses- sont importantes et font partie des composantes du jeu. Il semblerait que le jeu soit relié à un désir de changement ou de nouveauté, de distraction. Il reste que le jeu est différent de la curiosité ou de l'exploration qui peuvent précéder une activité sérieuse ou être elles-mêmes sérieuses. Bien que le jeu soit relativement libre et spontané, on peut y retrouver un certain ordre au niveau de la forme, des règles et du rituel. Le joueur fait appel très souvent à des mécanismes tels que l'exagération, l'imitation et l'élaboration. Pour Solnit (1987), la spécificité du jeu tient à ceci: "What makes play unique is the coordination of mental and physical activities that convey to both the actor and the observer the characteristics of suspended reality, the use of illusions and fantasies, and their dramatization" (p. 214). L'enfant a habituellement moins de réticence que l'adulte à révéler ses fantaisies, l'activité de jeu étant pour lui un véhicule naturel et privilégié d'expression de son monde intérieur.

Sutton-Smith (1976, 1979), dont l'approche est une synthèse des approches psychologiques et anthropologiques sur le jeu, décrit le jeu comme une "performance". Il situe le jeu dans son contexte culturel et historique et examine quelques-unes de ses contradictions

internes. Par exemple, le jeu est associé à la liberté et au plaisir mais son contenu reflète souvent des situations remplies de suspens, calamités et même de tragédies. Schaefer (1991) rapporte qu'étant donné la recrudescence dans les années 1970-80 de l'intérêt porté au jeu de l'enfant comme moyen de le comprendre et de le traiter, les théoriciens et chercheurs ont senti le besoin d'observer le jeu afin d'en avoir des informations plus spécifiques. Selon une étude faite par Fenson (1986) et relatée par Schaefer, les comportements et patterns de jeu reflètent une multitude d'aspects de la vie intérieure de l'enfant, de son niveau de développement et de ses habiletés. McCune, Nicolich, and Fenson (1984) ont émis certaines propriétés du jeu qui le distingue des autres comportements, ce qui rend possible une observation plus fidèle du comportement du jeu. Ces auteurs définissent le jeu "as a disposition occurring in describable and reproducible contexts and one that has observable behavior" et résument succinctement les caractéristiques du jeu par:

- l'absence de but extérieur à lui-même
- une centration sur les moyens plutôt que sur les fins
- l'exploration d'objets dans l'idée de faire quelque chose avec ces objets
- aucun effort sérieux étant donné qu'aucun résultat tangible n'est attendu
- l'absence de règles externes
- l'engagement actif du joueur

Garvey (1977) et Piaget (1964) ont ajouté d'autres caractéristiques au jeu telles que son aspect plaisant, spontané, volontaire, sa motivation intrinsèque, sa flexibilité et son lien avec le développement physique et cognitif. Lieberman (1977) a observé dans le cadre de différentes recherches la **manière** dont les enfants jouent. De ses nombreuses observations est né son concept d'enjouement (playfulness), qu'elle a défini de façon opérationnelle par le sens de l'humour, la joie et la spontanéité. Je reviendrai plus loin sur ces recherches de Lieberman car elles m'apparaissent d'un grand intérêt.

On peut constater que le comportement de jeu présente de multiples facettes, qu'il se prête difficilement à une définition concise et précise. A travers la littérature sur le jeu, j'ai quand même pu constater un certain consensus parmi les chercheurs lorsqu'ils décrivent les principales caractéristiques du jeu. Là où leurs opinions divergent le plus, c'est quand ils tentent d'expliquer le pourquoi du jeu, les fonctions qu'il occupe chez l'humain.

Fonctions du jeu

Bien que le jeu soit caractérisé comme dénué de toute utilité, de nombreux bénéfices pratiques ont été clamés par bien des auteurs. Par exemple, certains feront ressortir les fonction sociales du jeu, d'autres s'attarderont plutôt aux fonctions psychologiques jouées par le jeu. Ainsi pour l'historien Huizinga, le jeu est le "facteur

fondamental de tout ce qui se produit au monde [...] la civilisation humaine s'amorce et se développe au sein du jeu, en tant que jeu [...] le jeu est la matrice de la culture" (p. 12). Sa thèse générale laisse entrevoir que l'esprit de jeu est un facteur de civilisation dans le développement de l'humain, qu'il est une base et un facteur de culture. Son essai tente de démontrer, avec beaucoup d'exemples à l'appui, que dans toutes les grandes formes de vie collective se retrouve "la présence active et féconde" d'un facteur ludique.

Stamm (1976) s'est intéressée aux fonctions psychologiques du jeu chez l'enfant. Les enfants jouent parce que c'est amusant mais ce plaisir du jeu est souvent accompagné par le désir et la capacité de l'enfant d'apprendre et d'expérimenter sur lui-même et les autres, sur le monde qui l'entoure ainsi que de s'adapter aux changements intérieurs et extérieurs. L'enfant joue donc pour plusieurs raisons: à certains moments, c'est uniquement pour le plaisir de s'amuser, à d'autres moments pour apprendre quelque chose de nouveau sur son univers environnant ou pour assimiler une émotion ou une expérience intense.

Les différentes théories sur le jeu mettent l'accent sur l'une ou l'autre de ces fonctions du jeu alors que le jeu remplit plusieurs objectifs. Les diverses fonctions qu'on attribue généralement au jeu se retrouvent à travers les théories sur le jeu qui furent élaborées plus particulièrement à partir du 19ème siècle. Le jeu a d'abord été perçu par certains comme une décharge d'énergie ou l'expression d'un surplus d'énergie (Schiller, 1795, Spencer, 1880) ou au contraire

comme une façon de refaire son énergie, de récupérer après un travail intense (Schaller, 1861). Puis, ce fut l'apparition de théories présentant le jeu comme l'endroit idéal soit pour faire des apprentissages d'habiletés utiles plus tard (Groos, 1899), soit pour développer des compétences: ainsi pour Bruner (1976), le jeu est une affaire sérieuse, un facteur important dans l'évolution et le développement, pour Piaget (1964) le jeu est essentiel pour stimuler l'enfant à penser, à inventer, à s'adapter, à créer. Le jeu est également le moyen principal de communication de l'enfant qui y révèle ses préoccupations, fantaisies, pensées, etc.

Pour Freud (1985), "l'enfant qui joue est comme un poète, il crée un monde de fantaisie qu'il prend au sérieux". Freud note que ce qui distingue le jeu de la fantaisie, c'est que "les situations imaginées par l'enfant sont liées à des choses palpables et visibles du monde réel". Le jeu représente pour Freud la réalisation camouflée d'un désir. Drapeau (1991), explicitant la pensée de Freud, décrit ce processus en ces termes: "Les trois étapes d'élaboration sont celles de la fantaisie: réveil d'un désir, souvenir d'une expérience antérieure de satisfaction, création d'une situation imaginaire dans laquelle, sous forme déguisée, s'accomplit le désir grâce à ce qu'on pourrait appeler le travail du jeu et l'élaboration secondaire" (p.156). Le jeu est aussi un instrument défensif contre l'angoisse et les fantasmes terrifiants, il permet de décharger certaines tensions et d'acquérir une certaine maîtrise face à une situation pénible. Même si Freud n'a pas vraiment travaillé avec une population enfantine et n'a donc pas utilisé le jeu comme modalité de traitement (sauf avec le petit Hans

mais par personne interposée), il a sûrement influencé bon nombre de thérapeutes subséquents.

Waelder (1976) a repris certains concepts de Freud sur le jeu qu'il a élaborés plus longuement. Il résume les fonctions du jeu en ces termes: "Instinct of mastery, wish fulfillment, assimilation of overpowering experiences according to the mechanism of repetition compulsion, transformation from passivity to activity, leave of absence from reality and from superego, fantasies about real objects"; ces caractéristiques du jeu sont essentiellement celles propres aux mécanismes de défense que définira Anna Freud quelques années plus tard. L'art-thérapeute Kramer (1977) considère le jeu sous cet angle freudien, en ce sens qu'elle perçoit le jeu comme étant avant tout la réalisation camouflée et l'expression des désirs de l'enfant, un dérivé pulsionnel plutôt qu'une manière nouvelle pour l'enfant de faire le pont entre l'univers extérieur et lui-même: "Not being goal-oriented, play can perpetuate itself almost indefinitely, but it has no energy available to put the organism beyond the threshold of the pleasure" (1977, p. 4).

Peller (1954) a écrit un certain nombre d'articles sur les liens entre les phases libidinales, le développement de l'ego et le jeu chez l'enfant. Selon cette psychanalyste, le jeu ne serait pas une manifestation directe du principe de plaisir mais plutôt une tentative de la part l'enfant de compenser les anxiétés provenant soit de pulsions ou du sur-moi, soit de privations exercées par la réalité et d'avoir du plaisir avec un risque minimum de danger et/ou de

conséquences irréversibles. Le jeu est pour Peller un pas vers la sublimation, il est un indice de la force de l'ego. A chaque phase de son développement libidinal, l'enfant vit différentes formes d'anxiétés ou de déficiences; le jeu est soit une tentative de nier ces anxiétés, soit de les diminuer ou de passer au travers. Les différents types de jeu peuvent être caractérisés par des anxiétés spécifiques et des fantaisies correspondantes. Le jeu de l'enfant reflète donc non seulement son développement libidinal mais le développement de son ego (p. 182). Elle stipule que les jeux de l'enfant qui sont empreints d'imagination et d'habileté créatrice sont reliés aux sublimations oedipiennes comme le seront ultérieurement les créations d'ordre artistique. Pour Solnit (1987), le jeu permet à l'enfant de raffermir son identité, ses capacités et son efficacité à changer la réalité dans laquelle il vit. En ce sens, le jeu permet à l'enfant d'explorer efficacement de quelle manière il peut devenir actif dans l'élaboration de son monde et ne pas se sentir impuissant ou dépendant de celui-ci plus qu'il ne le désire ou ne le tolère (p. 215). Il résume ainsi les fonctions du jeu:

Play is pretend, another way of using mind and body, in an indirect approach to seeking an adaptive, defensive, skill-acquiring, and creative expression. It is a mode of coping with conflicts, developmental demands, deprivation, loss, and yearnings through the life cycle. (p. 214)

Erikson (1959, 1964), se basant sur sa théorie du développement psychosocial, voit le jeu comme l'expression d'une combinaison de forces, incluant le développement individuel, la dynamique familiale et les attentes culturelles. Il associe le jeu à la

notion de rêves établie par Freud, le jeu étant pour lui la voie royale à l'inconscient des enfants. Le jeu permet aussi à l'enfant de travailler ses conflits émotifs et d'en développer une certaine maîtrise.

Pour Winnicott (1971a), le jeu est une manifestation du moi mais non dans le sens que l'avance Peller. Le jeu n'est pas d'abord "un dérivé pulsionnel comme l'a affirmé Freud ou une tentative d'élaboration symbolique comme l'a mis de l'avant Melanie Klein, il peut servir à cela mais il existe avant cela" (Drapeau, 1991, p. 159). Winnicott apporte une dimension nouvelle au jeu, ce dernier devenant "un mode de vie créatif de perception qui donne à l'individu le sentiment que la vie vaut la peine d'être vécue. [...] En jouant, l'enfant manipule les phénomènes extérieurs, il les met au service du rêve, il invente les phénomènes extérieurs choisis en leur conférant une signification et le sentiment du rêve" (p. 73). Ce qui compte avant tout pour Winnicott dans le jeu, c'est l'espace sans entrave à la **créativité**. La conception du jeu que Winnicott avance, fruit de sa longue expérience en analyse d'adultes et en consultation thérapeutique auprès des enfants, il l'appliquera éventuellement à la compréhension de la création artistique et des phénomènes culturels.

La fonction symbolique s'affirme pour Piaget (1964) autant dans le développement de l'imitation et du jeu que dans celui des mécanismes verbaux: "Le jeu conduit de l'action à la représentation, dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination"

(p. 7). Piaget situe les mécanismes de la fonction symbolique entre deux et sept ans, c'est-à-dire à mi-chemin de l'intelligence sensori-motrice et de la pensée opératoire concrète. C'est à travers le jeu et l'imitation que l'enfant passe de l'assimilation et l'accommodation sensori-motrices à l'assimilation et l'accommodation mentales qui caractérisent les débuts de la représentation. La représentation commence, nous dit Piaget, "lorsqu'il y a simultanément différenciation et coordination entre des signifiants (l'imitation) et des significations (le jeu). C'est cette conjonction entre l'imitation, effective ou mentale, d'un modèle absent, et les significations fournies par les diverses formes d'assimilation, qui permet la constitution de la fonction symbolique" (pp. 7-8). Il a donné le terme de symbolisme ludique au jeu d'imagination, qui est cette capacité de l'enfant d'utiliser des objets comme symboles pour représenter d'autres objets ou personnes non immédiatement présents et d'agir ses fantaisies avec joie et contentement. Piaget met l'emphasis sur l'aspect d'assimilation fonctionnelle par pur **plaisir** qui caractérise, pour lui, essentiellement le jeu; il distingue donc cette fonction de pur plaisir du jeu de la fonction adaptative propre à l'intelligence. Pour Piaget, c'est à cause de sa fonction symbolique que le jeu est si important dans le développement cognitif de l'enfant. Le jeu fait le pont entre l'expérience concrète et la pensée abstraite. Ce jeu symbolique est à son sommet entre deux et quatre ans. Après quatre ou cinq ans, il devient plus social, puis vers sept ou huit ans, c'est le déclin du jeu symbolique et l'émergence des opérations concrètes. Piaget a observé chez ses enfants que le jeu symbolique s'est

transformé petit à petit en activité spontanée de création, qu'il s'est fusionné à une créativité intellectuelle et artistique.

Les études de Piaget ont stimulé ultérieurement d'autres chercheurs à se pencher sur le jeu et les fantaisies des enfants dans le cadre d'études expérimentales. Ainsi, Klinger (1971) a examiné la relation entre le jeu symbolique des enfants, les fantaisies des adolescents et les rêves des adultes. Il a observé que dans le cours de la fantaisie, l'individu recombine et réorganise l'information de façon très souvent créatrice. La théorie de Singer (1973) stipule que la capacité de l'enfant à jouer à "faire semblant" (jeu imaginaire ou symbolique) est une habileté cognitive qui l'aide à être plus flexible dans la résolution de problèmes et à mettre de côté une gratification immédiate en faveur d'objectifs à plus long terme. Le jeu symbolique représente un effort de la part de l'enfant pour organiser son expérience et en même temps utiliser au maximum ses capacités motrices et cognitives. Il permet également de rendre la vie infiniment plus riche et plus excitante selon les dires de Singer. Ses recherches ont démontré que les enfants qui ont eu, entre autres, l'opportunité de vivre des expériences de jeu imaginaire sont plus imaginatifs globalement (Singer & Singer, 1979).

Jeu et thérapie

Il est unanimement reconnu que le jeu a une fonction thérapeutique importante: "Play therapy is the translation of child's play into communication" (Salant, 1980, p. 97). La thérapie par le jeu est largement utilisée avec les jeunes enfants pour toutes sortes de raisons. Elle permet de rejoindre plus directement leur univers intérieur et leurs difficultés personnelles car l'enfant se sent à l'aise dans une situation de jeu, il peut rapidement interagir avec le matériel de jeu et y extérioriser ses préoccupations. Le médium jeu, tout en facilitant la communication et l'expression, permet aussi la ventilation de "feelings" et frustrations. L'expérience comme telle du jeu peut également être source de changement positif dans la vie de l'enfant. Différents courants de pensée ont influencé la thérapie par le jeu, plus spécifiquement la psychanalyse et l'approche humaniste. En voici un bref aperçu.

Approche psychanalytique

C'est avec Melanie Klein et Anna Freud que le jeu a obtenu ses lettres de noblesse comme méthode de traitement en psychanalyse d'enfants. A partir des années 1925-30, elles ont été les leaders de deux écoles qui se sont distinguées non seulement au niveau de techniques mais sur des points essentiels de la théorie psychanalytique.

La technique de jeu que Klein a développée est une méthode qui se voulait une façon d'avoir accès à l'inconscient de l'enfant. L'activité spontanée du jeu devient un substitut de l'association libre utilisée en psychanalyse d'adultes. Le jeu devient la base pour l'interprétation symbolique et en même temps le véhicule du transfert. Klein a donc mis l'accent sur l'**aspect symbolique** du jeu, ce dernier étant perçu comme une tentative d'élaboration symbolique. Pour Klein (1967), l'enfant représente symboliquement dans le jeu ses fantaisies, désirs et expériences. Le jeu est l'équivalent du rêve, il utilise les mêmes mécanismes. Il est une véritable mise en scène à l'extérieur du monde intérieur et ce mouvement donne à l'enfant un certain contrôle sur ses imagos. Klein a travaillé auprès d'enfants fort perturbés, ce qui l'a amenée à décrire différents niveaux de symbolisation et de jeux selon la profondeur des pathologies rencontrées. La découverte par Klein d'une pulsion à connaître à partir de la fascination des enfants pour l'intérieur de la mère l'a conduite à modifier profondément le rôle et l'utilisation du jeu. Le jeu n'est donc plus seulement une défense contre la peur comme le prétendait Freud mais il devient un instrument de connaissance et de thérapie. L'objectivation inhérente que le jeu entraîne rend possible un maniement de la situation qui permet justement l'actualisation du désir de connaître. Il peut ainsi donner accès à la connaissance à travers des processus de symbolisation et conduire éventuellement à la sublimation (Drapeau, 1991). Si l'anxiété de l'enfant est trop forte, elle peut provoquer l'arrêt d'un jeu libre et spontané, c'est alors qu'on voit apparaître un jeu défensif et répétitif sans aucune imagination. La technique de

Klein est d'interpréter le jeu de l'enfant de la même manière que les rêves et associations libres de l'adulte et d'adopter une attitude neutre face à l'enfant. La production de matériel pour l'interprétation devient largement indépendante du goût ou de l'habileté de l'enfant à s'exprimer verbalement. La méthode de l'interprétation symbolique de l'activité de jeu de Klein fut éventuellement largement utilisée par les psychothérapeutes anglais et américains, mais privée de sa signification originelle, car elle fut utilisée sans référence à la situation analytique de transfert aux dires d'Anna Freud (1945).

Cette dernière incarne le courant de pensée de l'École de Vienne. Elle a été préoccupée par l'incapacité de l'enfant à utiliser l'association libre, par la force de ses défenses et résistances et par la difficulté de l'analyste d'interpréter le transfert. Elle a su adapter, peut-être plus adéquatement que Melanie Klein selon certains points de vue, la méthode psychanalytique à l'enfant. Elle ne considère plus l'enfant comme un adulte en réduction et ne le compare plus à celui-ci, comme l'a fait Melanie Klein. Pour A. Freud (1965), le jeu n'est pas un substitut ou l'équivalent de l'association libre. En analyse d'enfant, le jeu perd de ses caractéristiques liées aux processus secondaires pour être remplacées par celles des processus primaires (généralisation, déplacement, répétition, distorsion, exagération). Le jeu devient donc un véhicule pour la régression au service de l'ego. L'enfant ne communique pas seulement ses fantaisies intérieures à travers le jeu symbolique mais également ses perceptions et réactions à son univers familial (p. 51). Tout traitement d'enfant

nécessite en même temps un traitement du milieu dans lequel il vit, aspect qui a été plutôt négligé par Klein. De plus, Anna Freud considère qu'il n'y a pas de véritable transfert dans une thérapie d'enfants car le comportement névrotique de l'enfant demeure centralisé autour des parents. Enfin, elle est plus réticente à utiliser la technique de l'interprétation symbolique de Klein, car elle y perçoit le danger d'une trop grande rigidité, de ne pas assez tenir compte du point de vue de l'enfant, de ses réactions émotives. Les techniques utilisées seront donc variées et toucheront les dérivatifs de l'inconscient tels que les rêves, le jeu symbolique, les dessins, etc... Cette coopération avec l'enfant nécessite une plus grande utilisation de la parole.

Approche humaniste

A côté du courant psychanalytique, se retrouve un autre courant influencé par la pensée humaniste et existentielle. La thérapeute Axline (1969) a incorporé l'approche non-directive de Carl Rogers à la thérapie par le jeu. Selon Axline, la thérapie par le jeu est thérapeutique parce qu'elle permet une relation sécuritaire entre l'enfant et l'adulte, de façon à ce que l'enfant ait la liberté et l'opportunité de se définir dans ses propres termes. Elle utilise le terme de jeu dans le sens de liberté d'agir. A travers le jeu, l'enfant exprime ses pensées et feelings par l'intermédiaire d'activités symboliques qui sont légitimes. Dans la préface de son volume sur la

thérapie par le jeu, Axline résume fort bien sa vision personnelle de la thérapie par le jeu:

There is an honesty, a frankness, and a vividness in the way children state themselves in play situations. Their feelings, attitudes and thoughts emerge, unfold themselves, twist and turn et lose their sharp edges. The child learns to understand himself and others a little better. [...] He learns that in this playroom with this unusual adult he can let in and out the tide of his feelings and impulses. He can create his own world with these simple toys that lend themselves so well to projected identities. [...] He can select and discard. He can create and destroy. (Préface)

Moustakas (1970) fait également partie du courant humaniste. Il décrit la thérapie par le jeu qu'il pratique comme étant centrée avant tout sur la relation vécue entre lui et l'enfant dans l'instant présent. Cette approche est basée sur le postulat qu'une personne a besoin de se sentir en relation avec quelqu'un d'autre pour pouvoir se développer comme individu. Cette relation qui s'établit entre le thérapeute et l'enfant est l'expérience de croissance significative, elle est à la fois un moyen et une fin selon les propres termes de Moustakas. Il distingue son approche de la psychanalyse et de la thérapie centrée sur le client, quoiqu'il se sente très proche de cette dernière. Son rôle de thérapeute est d'empathiser avec les émotions exprimées par l'enfant; il ne trouve pas nécessaire d'utiliser l'interprétation, sauf en de très rares occasions:

The therapist does not see predetermined sexual symbols in the child's play nor does he interpret the meaning of the child's play constructions and the content of play. He regards every situation as a unique, living experience which contains its own requirements and its own method or techniques. (p. 3)

Approche éclectique

Klinkhamer-Steketée (1968) est une thérapeute par le jeu hollandaise qui accorde une grande importance au symbolisme du jeu spontané, le jeu représentant pour elle le langage de l'inconscient. On peut dire que son approche est éclectique, car elle a fait des emprunts à différents courants, la méthode analytique telle qu'incarnée par Anna Freud, la méthode non-directive appliquée par Axline, la "relationship-therapy" de Frederick Allen, celle de la jungnienne Francis Wickes (1927) dont les interprétations des productions symboliques lui paraissent plus acceptables que celles de l'école freudienne. Comme Jung, Wickes s'efforce de découvrir l'inconscient en analysant les symboles, un inconscient non seulement influencé par les expériences et le vécu personnels mais aussi par des images collectives. Wickes lui a fait percevoir la répercussion de la vie inconsciente des parents sur le développement de l'enfant; d'après Wickes, on retrouve cette influence dans la symbolique du jeu névrotique, "la problématique des parents formant un complexe avec l'inconscient de l'enfant" (p. 56). Klinkhamer décrit le jeu normal comme étant concret et réaliste, continu et compréhensible.

Pour cette thérapeute par le jeu, chaque symbole ludique a une signification propre à chaque enfant, mais il existe aussi des symboles standards qui lui permettent de tirer des conclusions générales. Elle a pu observer qu'au cours du traitement, l'enfant répète le jeu qu'il ressent comme important car en le revivant, il

atténue les effets de son conflit interne. C'est une manifestation caractéristique dans le jeu de l'enfant et qui constitue un point de repère dans le développement de la thérapie. En effet, le symbolisme du jeu peut dévier lors des différentes répétitions et le même symbole peut dès lors glisser vers d'autres significations (pp. 44-45). La qualité du jeu se transforme également pendant la thérapie:

L'occupation informelle et vide, le tripotage du début évoluent en un jeu à contenu significatif qui remplit une fonction. Ce jeu se transforme en "jeu de rôle" qui, lorsque l'enfant est rassasié, sera lui-même remplacé par une activité de travail. (p.45)

Jeu et psychopathologie

Klinkhamer-Steketee décrit brièvement les caractéristiques du jeu névrotique en ces termes: "Il n'a pas de forme, est souvent fractionné et disparate, brisé par l'angoisse (il lui manque une fin), est cathartique et se situe, soit en dessous, soit au-dessus du niveau d'âge réel de l'enfant, peut être statique, symbolique, confus, désintégré et quelquefois pauvre en contenu". Je me pose ici des questions sur la pertinence de décrire le jeu névrotique comme symbolique alors que le jeu normal est qualifié de réaliste, car le jeu symbolique ou imaginaire fait partie du développement normal de l'enfant et il y joue un rôle positif.

Les formes de jeu qu'on retrouve dans certaines pathologies, comme l'autisme par exemple, n'ont guère ou pas du tout les caractéristiques que l'on retrouve habituellement dans le jeu normal. Selon Solnit (1987), le comportement répétitif et rythmique de l'autiste est très pauvre en fantaisies, illusions ou en effort mental pour explorer, pratiquer ou essayer des rôles qui reflètent des capacités défensives ou adaptatives. On n'y retrouve pas cette capacité à symboliser, cet exercice de synthèse ou cette pratique en vue de s'adapter ou de résoudre des conflits d'une manière exploratoire et symbolique. Si l'on examine les déficits, absences ou déviations dans le jeu de certains enfants ayant vécu des manques importants ou dont le comportement sadomasochiste a trouvé un raccourci instantané à la décharge de tension, l'activité de jeu n'est pas élaborée et tend à représenter un répertoire étroit en termes de fantaisies. L'élaboration et la structure de cette forme de jeu ne reflètent pas une progression dans le développement. Selon Peller (1954), le jeu cesse d'être un jeu quand l'enfant n'est pas capable d'arrêter de jouer au moment où il le veut, qu'il colle à une phase ou à une épisode. Le jeu devient alors une défense phobique, un rituel obsessionnel, un mode rigide de comportement. Greenacre (1959) fait une distinction entre le jeu qui est au service de la créativité et le jeu défensif névrotique qui utilise le mécanisme de la répétition compulsive.

L'art

Le concept d'art est complexe et l'on peut constater que les tentatives pour le clarifier sont nombreuses. Mais là, comme pour le jeu, l'essence de l'art se confond souvent avec les nombreuses fonctions qu'on lui attribue. Je déborderais de mon propos d'essayer d'en faire un tour complet. Je retiendrai donc certains éléments qui m'apparaissent personnellement éclaircir la nature et l'essence de l'art, les processus qui le gouvernent en ayant toujours en tête mon objectif de distinguer ce qui fait la spécificité de l'art par rapport au jeu pour ensuite m'attarder aux fonctions que l'art exerce chez l'être humain et plus spécifiquement dans le cadre du processus thérapeutique.

Dans le langage courant, quand on parle d'art, on fait habituellement référence aux arts visuels, c'est-à-dire à des objets ou des choses qui ont été dessinés, peints ou sculptés même si la musique, la danse, la poésie, le théâtre en font également partie. Le même phénomène se produit dans les écrits sur l'art où très souvent l'on se réfère aux arts visuels en parlant d'art. Il est vrai qu'un certain nombre de caractéristiques générales qui sont attribuées à l'art peuvent tout aussi bien s'appliquer aux différentes modalités artistiques. Il reste que les arts visuels font appel à des mécanismes et à des instruments qui leur appartiennent en propre et qui sont distincts des arts de la scène, de l'écriture ou de la musique. Mon intérêt premier dans le cadre de ce mémoire touche bien entendu les arts visuels. Je m'attarderai plus spécialement à ce qui caractérise le

monde de l'image incarné à travers les couleurs, les formes, le mouvement, tout en prenant en considération ce qui concerne l'art en général.

Nature de l'art

Comment peut-on caractériser l'art? Quels sont les éléments qui en font sa particularité? Commençons par regarder l'art d'un point de vue phénoménologique, c'est-à-dire comment l'art est vécu, expérimenté par l'artiste lui-même pour ensuite présenter de façon plus générale les autres déterminants de l'art.

L'art est expression et communication

L'art est pour l'artiste à la fois expression et communication: "Art as language is both an expression of an experiential, phenomenological and subjective reality, and expresses involvement in the immediate ongoing reality of the relationship to the world as it exists" (Grégoire, 1990, p. 129). Dans son livre L'art et l'artiste, Rank met en évidence la relation entre ces deux tendances, inhérentes à l'art et à la création: l'individuel et le collectif, le personnel et le social, dans leur interaction, et, également dans leur opposition. Il écrira dans sa préface: "Maintenant plus que jamais j'éprouve le sentiment obsédant que la création artistique et même, d'une façon générale, la tendance créatrice humaine tirent leur

origine uniquement de l'harmonisation constructive de ce dualisme fondamental de toute vie" (p. 16). Il semble généralement admis que l'artiste, à des degrés divers, possède cette capacité de vivre, presque simultanément, dans plusieurs réalités: les réalités intérieure et extérieure, le personnel et le collectif, le conscient et l'inconscient.

Selon Benedetto Croce, dont la pensée est explicitée par Read (1987) dans son volume Le sens de l'art, "l'expression est l'acte créateur dont jaillissent tous les arts. L'oeuvre d'art naît avec l'acte d'incarnation - c'est-à-dire au moment où l'artiste trouve les mots (ou tout autre forme de véhicule) pour exprimer son émotion ou son état d'esprit. Émotion et expression forment alors une unité organique indissociable" (p. 25). L'artiste s'exprime lui-même à travers son art, il exprime ses émotions, sa sensibilité, ses visions, par le biais d'intermédiaires variés: soit lui-même comme en danse, soit par des médias artistiques ou des instruments musicaux.

L'artiste cherche aussi à communiquer son monde intérieur à l'extérieur par le biais du langage symbolique. L'art fait appel au besoin inné chez l'homme de sortir de lui-même pour exprimer son monde intérieur: "The creative arts are not isolated and self-enclosed activities, but are part of an effort to communicate and to relate to significant others" (Eco, 1965, cité par Grégoire, 1990). Gordon abonde dans le même sens lorsqu'elle affirme qu'à travers les formes artistiques, l'homme peut, dans une certaine mesure, briser la cage qui l'emprisonne dans son monde intérieur:

Art is the language that least distorts his image world and is, as nearly as his skill will allow, analogous to it. The privacy of the image world on the one hand, together with man's need to communicate and to validate this inner world, is probably one of the most powerful incentives that drives man to make art. (p.146)

L'art est associé "à faire quelque chose de spécial"

L'art est expression, mais l'expression seule n'est pas de l'art. Dissanayake (1988) a cherché à découvrir ce qui fait la spécificité du comportement de l'art par rapport à d'autres comportements qui lui semblent connexes, comme le jeu ou les rituels. Elle en vient à conclure que ce qui distingue fondamentalement le comportement de l'art tient au fait que l'artiste "fait quelque chose de spécial" (making special). En art, la réalité est transformée, reformulée, donnant à l'art cette particularité d'être non seulement unique, spécial mais de dégager en même temps une certaine magie, beauté, signification ou puissance spirituelle. L'activité artistique appartient à une réalité différente de celle de tous les jours: les activités réalisées par un individu peuvent être qualifiées d'artistiques si elles sont produites délibérément pour des raisons esthétiques, hors du contexte quotidien, "made special by the occasion and making the occasion special and extraordinary" (p. 101). Bien que Dissanayake reconnaisse que l'art ne puisse être réduit à cette tendance fondamentale innée de l'humain "à faire quelque chose de spécial et à réagir à ce qui est spécial", elle maintient que toute forme d'art possède ce commun dénominateur, cet ingrédient essentiel. En résumé, un comportement est dit artistique quand l'individu crée ou

embellit des matériaux de sa vie de tous les jours avec l'intention de les rendre spéciaux de façon à ce que les autres y réagissent pour ses qualités esthétiques, c'est-à-dire comme un produit symbolique, une transposition des éléments ordinaires et qui, du fait de cette transposition, acquiert une importance nouvelle (p 102).

L'art: une recherche de signification où se retrouve l'union de la forme et de son contenu

Lorsqu'elle cherche à définir le concept d'art, qu'elle associe essentiellement à la recherche de significations, Gordon (1978) se réfère également à une définition développée par l'esthéticien anglais Louis Arnaud Reid. L'art est pour Reid une "incarnation créatrice esthétique" (creative aesthetic embodiment), c'est-à-dire que les sons, les formes, les rythmes, etc ne sont pas seulement des instruments dans la saisie d'une signification esthétique, mais qu'ils aident eux-mêmes à réaliser et créer cette signification. En d'autres mots, ce qui est exprimé ne peut être saisi sans la forme sensuelle qui l'exprime, le contenu et le médium étant indivisibles et unis.

L'art: une tentative de créer des formes attrayantes

C'est Read (1987) qui définit ainsi l'art. Mais il ajoute également que la notion de beauté est extrêmement relative. Il est surtout important de distinguer l'authentique du faux. Identifier art et

beauté est à l'origine de toutes les difficultés que l'on rencontre pour porter un jugement sur l'art car l'art n'est pas nécessairement beau. Selon Croce, une expression sans forme ou informelle (laide) peut mériter ou non d'être appelée oeuvre d'art. Elle peut produire un effet puissant, ou même sublime, de terreur ou d'horreur et on se trouve alors en présence d'une oeuvre d'art. Une oeuvre d'art suppose généralement un certain degré de complexité. On s'attend à ce que l'artiste fasse preuve d'une sensibilité brillante, d'une vision personnelle et unique du monde. De même Kandinsky (1991) dira qu'une oeuvre d'art est mauvaise, faible ou bonne selon que "la forme provoque dans l'âme des vibrations d'une résonance pure. Est beau ce qui procède d'une nécessité intérieure de l'âme" (p. 203), ce qu'il nomme le spirituel dans l'art.

L'art rejoint émotivement le spectateur

Une autre caractéristique fort importante de l'art est celle de rejoindre le monde des émotions de celui qui reçoit cette création en tant que spectateur et qui vit une expérience de plaisir esthétique, ou qui à tout le moins, se sent directement touché émotivement par ce qu'il voit ou entend. La problématique de ce qui cause l'émerveillement ou la fascination devant une oeuvre d'art a été abordée par bon nombre de chercheurs à différentes époques dont Schiller (1798), Rank (1932) et Segal (1987) plus récemment. Cette dernière considère qu'il ne peut y avoir de plaisir esthétique sans beauté formelle, beauté qui permet d'accueillir des représentations

autrement insupportables parce que trop désorganisatrices ou porteuses de dépression. Le plaisir esthétique, pour Segal, n'est pas seulement relié à l'identification au monde intérieur de l'artiste exprimé dans son oeuvre mais à l'identification au mouvement créateur lui-même, aux émois qui ont transporté l'artiste pendant son travail de création (Drapeau, 1991). Pour Rank, le plaisir esthétique prend un autre sens: "La volonté de forme chez l'artiste exprime objectivement, dans son oeuvre, la tendance de l'âme à s'immortaliser tandis que chez l'amateur, le plaisir esthétique le rend capable, grâce au sentiment de communion avec l'âme qui vit dans l'oeuvre d'art, de participer à cette objectivation de l'immortalité" (p. 106).

Certaines formes de l'art actuel ont comme objectif de briser les barrières de la compréhension de la réalité d'aujourd'hui, de provoquer le spectateur de façon à l'amener à réévaluer ses visions établies, à être transformé en définitive par ce qu'il voit. Artaud (1971) a parlé du message révolutionnaire de l'art: "L'art doit s'emparer des préoccupations particulières et les hausser au niveau d'une émotion capable de dominer le temps. Or, tous les artistes ne sont pas en mesure de parvenir à cette sorte d'identification magique de leurs propres sentiments avec les fureurs collectives de l'art" (p. 288-289). Certaines performances ont cette qualité de faire vivre au spectateur une expérience émotionnelle intense qui n'est pas nécessairement du même type d'émotion ou de plaisir esthétique tel que défini par Segal ou Rank. Cette forme d'art qui cherche à certains moments à provoquer, à faire "scandale" parfois, vient du besoin de

l'artiste de susciter une réponse chez le spectateur pour qu'il devienne à son tour acteur, et ainsi établir un contact réel avec lui; ce qui a comme effet de sortir l'artiste de sa solitude où il se sent souvent enfermé. Peut-on dire que c'est de l'art? Dans la mesure où la démarche de l'artiste est articulée et réalisée en vue d'atteindre certains objectifs définis au départ, oui elle relève de l'art. L'artiste, dirait Dissanayake, crée quelque chose de spécial dans un contexte conçu pour une occasion extraordinaire; de plus, les objectifs reliés à son geste s'inscrivent dans sa démarche artistique personnelle.

Art et évolution humaine

Dissanayake (1988) fait l'hypothèse que l'interaction de nombreux attributs biologiques de l'homme a joué progressivement un rôle dans l'évolution du comportement artistique, ces attributs faisant aujourd'hui partie de la complexité de l'art. Ainsi, la fabrication et l'emploi d'outils ont été nécessaires pour élaborer des rituels et créer des objets. Il a souvent été dit qu'un des premiers actes artistiques de l'homme a été de fabriquer des outils qui n'avaient pas une fonction utilitaire. Les besoins d'ordre, de nouveauté, d'interactions avec ses semblables, la présence des processus de symbolisation et de conceptualisation, du langage et de la pensée, l'importance du monde des émotions chez les humains sont autant d'attributs qui caractérisent l'univers de l'art. Par ailleurs, Dissanayake observe que dans notre espèce et chez l'enfant, il semble que l'art nécessite une certaine maturité pour pouvoir se manifester

et se développer: "When it appears, it will make use of fundamental, prototypical abilities that were developed in earlier nonartistic contexts; but when used to make things special, it will begin to give them independance" (p. 130).

Mécanismes en jeu dans la création artistique

L'artiste crée, invente des formes, des gestes, des sons, des images dans un langage qui lui est propre. L'art nécessite de la part du créateur une réflexion, un engagement et un investissement personnel. Ce processus s'élabore à partir de tâtonnement, de labeur, d'intuition, d'expérimentation, de bouillonnement, d'excitation en face de l'inconnu, c'est un saut dans le vide, c'est un pas vers le changement, la nouveauté. L'art est l'aboutissement d'une recherche personnelle. Il met l'artiste en contact avec son monde intérieur, avec les couches profondes de son être, avec son inconscient qui est source de toute création. L'activité artistique est en même temps un processus conscient qui traduit dans une forme concrète les émotions qui sont souvent inconscientes. C'est le privilège de l'artiste, dira Dalley, de combiner l'ambiguïté du rêveur aux tensions d'être pleinement éveillé. Ehrenzweig décrit fort bien ce processus:

While the artist struggles with his medium, unknown to himself, he wrestles with his unconscious personality revealed by the work of art. Taking back from the work on a conscious level what has been projected onto it on an unconscious level is perhaps the most fruitful and painful result of creativity. (1967, p. 57)

Des chercheurs, artistes et scientifiques ont tenté de cerner les étapes de la création artistique, de les décortiquer en différents stades. Ainsi Anzieu (1974) décrit trois étapes essentielles à la réalisation d'une oeuvre d'art: la première est celle de l'inspiration, qui nécessite une plongée régressive, rapide et profonde et qui correspond à des moments privilégiés, la deuxième étape consiste à voir ou entendre la représentation fantasmatique qui surgit alors, de façon à la fixer dans le préconscient comme noyau organisateur de l'oeuvre, la troisième est celle où s'exprimera la capacité de transformer le vécu intérieur en une chose extérieure porteuse de fantasmes et d'affects qui deviendra pour ainsi dire chose vivante, susceptible d'une vie propre.

Précédant la phase dite "d'illumination" ou d'inspiration, la plupart des chercheurs mentionnent la présence d'une phase d'incubation où l'individu est torturé par le doute, la douleur, l'anxiété, c'est l'expérience apparente du vide créateur en même temps que se prépare le terrain dans les profondeurs de l'inconscient. Que se passe-t-il dans les couches sous-terraines de l'inconscient? Ehrenzweig (1974), se basant sur plusieurs études empiriques, en est venu à formuler une version différente de celle formulée par les psychanalystes à propos des processus primaires et de l'inconscient.

L'inconscient de l'art

Ehrenzweig définit le processus créateur en ces termes:

Dans la créativité, les réalités extérieure et intérieure s'organisent toujours ensemble par le même processus indivisible. L'artiste, comme le savant, doit affronter le chaos dans son oeuvre avant que le "scanning inconscient" ne vienne réaliser à la fois l'intégration de son oeuvre et celle de sa propre personnalité. (p. 39)

Cet auteur postule donc que la créativité origine au niveau des processus primaires et que la structure de l'art n'est pas façonnée uniquement par les processus secondaires ou les fonctions conscientes et préconscientes. Les composantes inconscientes de l'art font apparaître un chaos bien trompeur, ajoute Ehrenzweig car il ne pourrait s'agir là que d'une différenciation moindre que celle qu'on retrouve au niveau conscient. Pour cet auteur, l'oeuvre créatrice réussit à coordonner les résultats de l'indifférenciation inconsciente et de la différenciation consciente, révélant ainsi l'ordre caché de l'inconscient. Ainsi ne devrait-on pas (comme le sous-tend par exemple la théorie de Kris et Hartman sur le phénomène de régression au service de l'ego) "limiter le rôle des processus primaires à la production d'un matériel de fantasmes chaotiques que les processus du moi devraient ensuite ordonner et façonner. Il s'agit, bien au contraire, d'un instrument de précision pour un scanning créateur, bien supérieur à la raison et à la logique discursive" (p.39). Le processus créateur nécessite à la fois une capacité à suspendre momentanément les fonctions de l'ego, à ne pas chercher à tout

contrôler, à prendre le risque de ne pas avoir toutes les réponses, à se rendre disponible à l'expérience de l'étonnement, du doute et du mystère et d'être également capable dans un deuxième temps d'utiliser un mode de perception plus différencié qui fait appel aux fonctions de l'ego.

Ehrenzweig s'est attardé à décrire la spécificité des processus inconscients dans le processus créateur et à expliciter la structure inhérente qui s'y retrouve. Pour lui, les différents stades impliqués dans le processus créateur dépendent de la capacité qu'a une personne de mettre de côté et d'utiliser à la fois les fonctions de l'ego. Il est vital selon lui que l'individu laisse tomber dans un premier temps sa compulsion normale à différencier de façon précise et se permette de disperser son attention, ce qu'il nomme déchiffrement inconscient ou suspension créatrice des frontières. Milner (1955) estime que ces états océaniques de fusion ou de dé-différentiation sont les pré-requis à la formation des symboles. Là existe un ordre indépendant de nos préoccupations conscientes telles que différenciation et distinction entre la figure et le fond, l'intérieur et l'extérieur, l'espace et le temps; cette vision indifférenciée ne doit pas être associée au chaos car il y a présence de structures. Cette vision synchrétique est selon Ehrenzweig "plus pénétrante pour balayer les structures complexes" et est d'une utilité vitale dans le processus créateur. Koestler (1965) perçoit la présence de processus bisociatifs dans tout acte créateur, lequel nécessite "une nouvelle synthèse de matrices de pensée jusqu'alors sans connexion entre elles: une synthèse obtenue en pensant à côté, en abandonnant

momentanément les contrôles rationnels en faveur de codes qui régissent les jeux clandestins de l'esprit" (p. 164).

Le point de vue de Winnicott sur l'état non intégré de la personnalité où peut apparaître la créativité, le jeu permettant à "l'expérience informelle, aux pulsions créatives, motrices et sensorielles de se manifester" s'apparente à mon avis au concept de scanning inconscient décrit par Ehrenzweig. Dans les deux concepts se retrouve cette capacité de mettre de côté le contrôle intellectuel, de ne pas être orienté vers un but spécifique et d'être ouvert à l'expérience. Ehrenzweig a également une parenté de pensée avec Deri. Tous les deux s'entendent pour stipuler que le processus créateur origine dans l'inconscient, qu'il y a une interaction nécessaire de l'activité consciente et inconsciente, que l'ego n'a pas le monopole d'organiser des formes en luttant contre les impulsions de l'inconscient par la sublimation, que l'inconscient est au contraire l'allié des activités de l'ego et non son ennemi comme le postule la psychanalyse freudienne avec sa notion de conflit.

Fonctions de l'art

Quelles fonctions l'art exerce-t-il chez l'humain? D'après les études anthropologiques faites dans les sociétés primitives, il semble bien établi que l'art ait toujours exercé une profonde attirance pour l'homme; on le retrouve dans toutes les sociétés à travers toutes les époques sous diverses formes qui reflètent bien ce besoin de

l'homme de "faire quelque chose de spécial". L'art semble remplir de multiples fonctions. Dans sa recherche du pourquoi de l'art, Dissanayake (1988) a rassemblé fort succinctement plusieurs fonctions que des penseurs -psychologues, philosophes, historiens, critiques d'art- attribuent généralement à l'art, mais qu'elle récuse par ailleurs comme n'étant pas réellement spécifiques à l'art. Dans cette liste des fonctions possibles de l'art, on sera à même de constater toute l'étendue et l'importance accordées à l'art à des niveaux et dans des champs tout à fait différents:

- L'art est le reflet et l'écho du monde dont on fait partie (Freud, 1924, Laski, 1961, Lakoff and Johnson, 1980).
- L'art est thérapeutique car il permet d'intégrer des contradictions et "feelings" perturbateurs (Stokes, 1972, Fuller, 1980), de s'évader dans un monde de rêve, d'offrir des consolations illusoires (Rank, 1984), de libérer des émotions difficiles (Naumberg, 1966), de relier l'univers intérieur à la réalité extérieure (Jung, 1964, Huyghe, 1955, Winnicott, 1971, Gordon, 1978, Deri, 1984), de satisfaire un besoin de créer (Garai, 1987, May, 1976).
- L'art permet de vivre une expérience plus directe, de restaurer temporairement la signification et la valeur de la sensualité et de la puissance émotionnelle des choses (Barzun, 1974, Burnshaw, 1970).

- L'art, parce qu'il permet d'exercer et d'entraîner notre perception de la réalité, nous prépare pour le non-familier, offrant un réservoir dans lequel on peut puiser des réponses appropriées lors d'expériences nouvelles (Dewey, 1934).
- L'art développe la capacité de tolérer l'ambiguïté étant donné sa nature métaphorique (Kris, 1953, Jenkins, 58, Berlyne, 1971).
- L'art permet de mettre de l'ordre au moyen de l'objectivation, de l'abstraction et de la **symbolisation** (Storr, 1972, Humphrey, 1980, Gombrich, 1970, Deri, 1984).
- L'aspect "déviant" de l'art favorise la rupture avec le familier et le prévu et par là la possibilité de trouver des solutions nouvelles (Peckham, 1965, Artaud, 1971).
- L'art donne une **signification** ou une intensité à la vie humaine qui ne peut être atteinte ailleurs (Cassirer, 1944, Young, 1971; Gordon (1978) fait l'hypothèse que dans la création artistique, l'individu tente de transcender son développement personnel pour se mettre au service de valeurs qui transcendent le soi comme la beauté, la vérité, l'esprit et la recherche de sens).
- L'art renforce les liens sociaux, provoque la sympathie ou un sentiment de fraternité entre les gens (Spencer, 1857, Gross, 1897, Dewey, 1934).

- L'art favorise le développement du cerveau de l'homme (Langer, 1967, 1970), de sa conscience, de ses capacités et habiletés (Read, 1955).

Parmi ces nombreuses fonctions, celle reliée à la fonction de symbolisation m'intéresse plus particulièrement et vu la complexité de ce concept, il me semble pertinent de lui accorder une attention particulière. Je discuterai également de la notion de sublimation en art. Enfin, je m'attarderai plus spécifiquement à la fonction thérapeutique de l'art.

L'art et le monde de l'imaginaire symbolique

L'art est un acte de l'imagination: il fait partie du monde du rêve, il a sa source dans l'imaginaire. Ce terme d'imaginaire est en général utilisé dans la littérature pour désigner ce qui a un rapport plus ou moins direct avec les images intérieures. Dans son étude sur les structures anthropologiques de l'imaginaire, Durand (1992) en donne une définition qui clarifie ce concept. Sa notion de l'imaginaire est largement inspirée par les notions piagésiennes d'assimilation et d'accommodation: "L'imaginaire n'est rien d'autre que ce trajet dans lequel la représentation de l'objet se laisse assimiler et modeler par les impératifs pulsionnels du sujet, et dans lequel réciproquement [...], les représentations subjectives s'expliquent par les accommodations antérieures du sujet au milieu objectif" (p.38). L'imaginaire est donc caractérisé, de continuer Durand, par "cet

incessant échange entre les pulsions assimilatrices et les intimations objectives émanant du milieu cosmique et social" (p. 38). La pensée symbolique est le "produit des impératifs bio-psychiques par les intimations du milieu, c'est-à-dire que l'essentiel de la représentation et du symbole est contenu entre ces deux bornes réversibles de la culture et du naturel psychologique" (p. 40).

Il semble admis par la plupart des théoriciens de l'art qu'une des fonctions essentielles de la création artistique est celle de la **symbolisation** ou de "la création de formes significatives (symboles) de tout genre" selon la définition qu'en donne Deri. Le phénomène de la symbolisation se retrouve dans différents comportements humains; on le retrouve plus particulièrement dans l'imagerie propre aux arts visuels car elle est une des formes par excellence de l'expression symbolique:

Images, symbols: it is true that through these we relate and we commune with ourselves and with each other, about all that is most meaningful, but also most intangible, to us. They are of the essence of the language of art, of the essence of the language of the religion, folklore and dream. (Gordon, p. 106)

L'art nourrit le symbole diront Chevalier et Gheerbrant (1982) car l'imagerie est un matériel essentiel à l'expression symbolique. Image et symbole sont intimement liés, mais ce ne sont pas toutes les images qui sont des symboles. L'expérience devient symbolique lorsque la personne est reliée émotionnellement à l'image.

Une des contributions majeures de Freud a été de démontrer le contenu latent qui existe dans les rêves et les fantaisies. Il a donc ouvert la voie dans la reconnaissance et l'importance de l'imagerie, spécialement dans les rêves et les fantaisies. Sa façon de traiter les images provenant de l'inconscient se distingue toutefois de celle de Jung. Pour Freud, ces images sont comme un casse-tête qu'il faut déchiffrer et expliquer en termes psychanalytiques alors que Jung tente plutôt de percevoir l'image inconsciente comme une entité. Freud a eu une attitude ambivalente face à l'art et à l'esthétique. Il a d'abord considéré l'art comme une gratification se substituant aux désirs. Comme sa notion d'inconscient était reliée à la répression, l'art ne pouvait être qu'une façon de camoufler ce qui était trop menaçant pour l'individu. Il a reconnu ultérieurement que certaines opérations inconscientes avaient un rôle à jouer dans la liaison de l'énergie, qu'elles n'étaient donc pas nécessairement opposées aux fonctions de l'ego. Il reste qu'il n'a jamais perçu l'art comme pouvant être thérapeutique. Jung, au contraire, semble avoir anticipé le potentiel de l'imagerie visuelle en thérapie. Les théories de Jung révèlent l'importance qu'il attachait à la réalité subjective des images générées spontanément.

Jung s'est donc dissocié du point de vue de Freud sur l'art et sur sa définition du symbolisme. Jung a tenté de comprendre les images symboliques en elles-mêmes, d'une façon très empathique, plutôt que de les percevoir comme des processus secondaires déguisant les impulsions des processus primaires qui sont source d'anxiété et de conflit pour l'individu. Selon Jung, le processus de

symbolisation permet plutôt à celui-ci d'exprimer une expérience qui n'est pas complètement formée et qui ne peut s'exprimer d'aucune autre manière. Il considère l'art comme une nouvelle synthèse entre le monde subjectif intérieur de l'artiste et la réalité extérieure, l'oeuvre devenant une incarnation de cette synthèse. Lorsqu'elle décrit les fonctions psychologiques qui sont présentes en art, l'analyste jungnienne Gordon (1978) parle du désir fondamental de l'homme d'incarner ces deux réalités:

Man has always been driving to attempt to clothe his internal images in forms existing outside him; and this in order (a) to relate as much as possible of what goes on inside him to the outer world; (b) to conserve in some tangible form for himself, in the future, his present experiences; and (c) to communicate and even to commune with others, so as to achieve moments when he can shed awareness of his separateness and share with others some significant and possibly ineffable experience. (p. 143)

Art et sublimation

Peut-on dire que l'art est une sublimation? La réponse à cette question dépend du comment on perçoit le processus créateur et ses origines. Nous avons vu dans le chapitre premier que le concept de créativité présenté englobe des notions d'engagement, de réalisation de soi, de nouveauté, de spontanéité, de liaison entre l'univers extérieur et intérieur par la symbolisation ainsi qu'une recherche de signification. L'art est vu sous l'angle humaniste et jungnien. Il n'est donc pas le résultat d'une activité sublimatoire, mais plutôt une manifestation du besoin inné de créer présent en tout être humain. Ainsi la découverte par Jung de l'imagination active l'a amené à considérer la peinture et le dessin comme une méthode pour objectiver ses fantaisies et être en mesure de mieux saisir les processus en jeu. Le fait de peindre ou de dessiner n'est pas pour lui une catharsis ou un phénomène de sublimation mais bien plutôt une manière d'entrer en relation avec une image inconsciente.

Le point de vue psychanalytique orthodoxe voit au contraire dans l'art l'expression d'une sublimation. L'art-thérapeute Kramer (1958) incarne ce courant. Elle accorde beaucoup d'importance au processus de sublimation en art:

The arts throughout history have helped man to reconcile the eternal conflict between the individual's instinctual urges and the demand of the society [...]. The process of sublimation constitutes the best way to deal with a basic human dilemma [...]. In the artistic product conflict is formed and contained but only partially neutralized [...]. The artist's position

epitomizes the precarious human situation: while his craft demands the greatest discipline and perseverance, he must maintain access to the primitive impulses and fantasies that constitutes the raw material for his creative work. (pp. 6-23)

Cette sublimation est réussie selon Kramer (1971) lorsqu'on retrouve dans l'exécution artistique l'union de la forme et du contenu. Les qualités essentielles de l'art sont alors présentes dans l'oeuvre: consistance intérieure, économie de moyens artistiques et puissance évocatrice. Au lieu d'une décharge émotionnelle directe, l'individu exprime son émotion à travers une image qui a sensiblement les mêmes qualités affectives. L'intensité de l'émotion n'est donc pas supprimée, le seuil de la répression est à son plus bas niveau, mais cette diminution des défenses ne signifie pas une baisse de la performance artistique: "The harmony of art is attained through the integration and balance of tensions, never through simple elimination of dissonance. It mirrors a complex balance of inner forces" (p. 67).

Dans cette vision de l'art-sublimation, les processus primaires sont des phénomènes que l'ego doit apprivoiser, combattre, "neutraliser". Deri (1984) a développé une théorie explicative intéressante du processus de symbolisation et de son rôle d'intermédiaire entre les processus primaires et secondaires (voir le résumé de sa théorie dans le chapitre premier consacré à la créativité), théorie qui diffère de la psychanalyse freudienne quant à la notion de sublimation. Sa théorie s'applique aussi bien à l'art qu'au langage verbal. L'art pour Deri, prend sa source, puise ses forces

dans les processus primaires de l'inconscient auxquels il donne forme et significations plutôt que de les neutraliser. L'art, de par son expression symbolique, est donc un intermédiaire qui permet de relier deux régions séparées de la psyché, l'inconscient et le pré-conscient et éventuellement le conscient. Il est, en d'autres mots, un langage articulé et non-inconscient (même si sa pleine signification ne peut être mise en mots) qui organise les formes moins différenciées de l'inconscient. Il y a alors collaboration ou coopération constructive entre l'inconscient, le pré-conscient et le conscient.

Selon Deri, le modèle structural développé par Freud, modèle qui mettait l'emphase sur le dualisme entre l'ego et le id, entre les processus primaires et secondaires a eu un effet négatif sur les futurs développements de la psychanalyse et en particulier il a restreint le développement d'une théorie de la symbolisation (p. 107). Dans la définition que donne Deri de la symbolisation et de la créativité (influencée en cela par des philosophes de l'art tels que Cassirer et Langer), elle présuppose la présence chez tout être humain de la capacité à former des symboles, à créer. Même si Deri s'inspire largement dans l'élaboration de sa théorie de certains concepts psychanalytiques, elle les réorganise ou les réfute (dont celui de la sublimation) d'une manière qui la situe à mon avis plus près des valeurs rattachées à la psychologie analytique ou au courant humaniste qu'à celles prônées par la psychanalyse orthodoxe.

Aspect phylogénétique de l'art: sa valeur sélective

Dissanayake (1988) ajoute à l'énumération de ces fonctions que l'on attribue généralement à l'art une autre dimension qui situe l'art dans le contexte de l'évolution humaine. Elle souligne que l'art est habituellement perçu comme un phénomène culturel, alors qu'il pourrait être perçu à profit comme un phénomène biologique. Selon la thèse de cette auteure, l'art aurait une valeur sélective de par trois de ses caractéristiques: l'art se retrouve dans chaque société, dans plusieurs activités de la vie et il est source de plaisir. Le point de vue éthologique qu'elle a adopté part du postulat que l'art apporte quelque chose d'essentiel à l'être humain, autant à celui qui crée qu'à celui qui y réagit, qu'il contribue sur le plan de l'évolution humaine au bien-être biologique de l'homme, qu'il a donc une valeur sélective au niveau de la survie de l'espèce humaine.

Art et thérapie

Dans le contexte de la thérapie, l'art est utilisé avant tout comme un outil privilégié qui offre au client la possibilité d'explorer son univers intérieur d'une manière créatrice et non dans le but d'exécuter une performance esthétique comme telle. Les bienfaits de l'art comme thérapeutique sont nombreux. Ils sont dus d'une part au fait que la création artistique fait appel à plusieurs dimensions de la personnalité telles que la coordination visuo-motrice, la perception, l'affectivité, la pensée et l'imagination; elle est de plus une des

formes d'expression qui se rapproche le plus de l'expérience symbolique. C'est pourquoi l'art est un révélateur si puissant de l'individu dans sa totalité. D'autre part, l'art-thérapie est une méthode qui utilise le non-verbal, ce qui favorise une approche plus immédiate, plus concrète des problèmes et permet un accès plus direct à l'inconscient. La censure y est moins forte qu'au niveau du langage verbal qui a ses règles plus clairement définies, qui est plus socialisé que l'expression artistique. L'art crée enfin un pont entre le patient et le thérapeute qui facilite très souvent l'alliance thérapeutique.

Différentes approches ont influencé l'art-thérapie. Après une présentation rapide de ces approches, je mettrai l'accent sur ce qui fait la spécificité de l'art-thérapie: le travail avec les images qui sont, selon Huyghe (1955), "la projection immédiate et irraisonnée de la vie intérieure, non épurée, non filtrée mais qui restent chargées d'un contenu quasi-illimité, puissant et imprécis" (p. 239).

Différentes approches

L'art-thérapie est entrée dans le champ de la psychologie il y a près d'un siècle. Son développement a été en parallèle avec celui de la psychologie. Selon Fleshman and Fryrear (1981), il y aurait trois approches dans l'utilisation des arts visuels en thérapie: l'approche psychanalytique, l'approche centrée sur la créativité et l'approche humaniste-existentielle. On pourrait y rajouter l'approche

béaviorale-cognitive. Le mouvement psychanalytique a eu un impact considérable sur le développement de l'art-thérapie; il a surtout utilisé la création artistique dans le but de favoriser la communication verbale. L'interprétation de la signification symbolique des images visuelles fait partie intégrante de cette approche. Naumberg (1966) a été l'une des premières à reconnaître par ailleurs l'importance pour le patient d'interpréter lui-même les symboles exprimés dans ses créations. Le courant thérapeutique humaniste-existential met l'accent sur l'aspect phénoménologique et expérientiel des problèmes vécus par le client dans l'ici et maintenant plutôt que sur l'utilisation de l'interprétation. Une des valeurs importantes rattachées au courant existential est celle de la responsabilité personnelle de l'individu face à sa destinée. Ce courant a depuis quelques décennies exercé une certaine influence sur le développement de l'art-thérapie. Celle-ci est dès lors devenue un mode de traitement en soi dans lequel le processus créateur est de première importance. Ce courant accorde en effet une large place à l'expression et à l'actualisation du potentiel créateur de l'individu par l'intermédiaire des arts: "Art is basic as the way in which man has historically and continuously expressed himself. Thus we can postulate that through practice and experiencing of the arts, people can actualize their potential as human beings" (Hodnett, cité par Fleshman et Fryrear, p.79). Enfin, l'approche centrée sur la créativité stipule que l'art est le principal agent thérapeutique, le thérapeute utilisant peu ou pas du tout la technique de l'interprétation et les verbalisations du patient face au matériel produit. Le processus de guérison est activé essentiellement par la création artistique, la

satisfaction et le plaisir qu'elle procure. Ce courant a été largement influencé par Kramer (1958) qui le résume en ces termes: "In the creative act, conflict is re-experienced, resolved and integrated".

Rôle de l'image en art-thérapie

L'art-thérapie mise essentiellement sur le pouvoir créateur de l'imaginaire du patient et sur la force des images créées pour susciter un processus de transformation personnelle chez celui-ci. Comme le dit si bien Durand (1992): "Bien loin d'être un produit du refoulement, [...] l'imagination est au contraire origine d'un défoulement. Les images ne valent pas par les racines libidineuses qu'elles cachent, mais par les fleurs poétiques et mythiques qu'elles révèlent" (p. 36). L'objectif premier de l'art-thérapeute est donc de travailler avec les images du patient de façon à ce qu'elles renseignent et le patient et le thérapeute de la "profonde signification historique, existentielle, mythique et poétique de l'image telle que vécue par le patient" (Watkins, 1980, p. 107). L'art-thérapeute doit faire en sorte que la signification de l'image ne soit pas réduite ou rigidifiée par des interprétations stérilisantes et pétrifiantes, selon les termes employés par Hillman. Il a comme souci premier d'aider le patient à être en contact intime avec l'image créée, à s'en imprégner pour en mieux saisir toutes ses composantes sensorielles, émotives. La relation thérapeutique entre le patient et le thérapeute s'inscrit, s'expérimente essentiellement à travers ce travail intensif et soutenu de création. C'est à l'intérieur de ce

triangle patient-image-thérapeute que s'amorce chez le patient un processus de changement. Les approches jungniennes et phénoménologique illustrent fort bien à mon avis cette vision de l'art-thérapie.

Approche jungnienne de l'image. Jung a personnellement utilisé les arts comme source d'exploration de son inconscient mais il a également utilisé les arts dans son travail thérapeutique. En effet, Jung insistait pour que ses patients reproduisent graphiquement les images intérieures de leurs rêves ou fantaisies. Il attachait autant d'importance à la forme qu'au contenu des images. Cette méthode lui permettait d'apprécier la pleine signification des images pour le patient et de les utiliser comme moyen de transformation. Dans la théorie jungnienne, l'image symbolique n'est ni entièrement archétypale, ni entièrement personnelle mais relie les différents niveaux de la psyché. Des art-thérapeutes comme Edwards, Wallace vont s'inspirer des principes de l'imagination active de Jung dans leur approche de l'image.

Edwards (1987) voit son rôle d'art-thérapeute comme étant celui de faciliter l'interaction du client avec ses images personnelles. L'image doit être personnifiée comme un objet, être une entité indépendante du patient afin que celui-ci puisse dialoguer avec elle; en même temps, l'image est une extension de la personnalité du patient. L'art-thérapie permet donc, à travers l'imagination, une sorte de participation et de dialogue du patient avec du matériel

archétypal et personnel dans une forme personnifiée. Grâce à ce processus, il lui est alors possible d'intégrer des aspects inconnus de sa personnalité, de développer une plus grande conscience de lui-même et d'apprendre à faire confiance à ses figures intérieures comme source d'insight.

Pour Wallace (1987), l'imagination active implique un dialogue entre l'inconscient et le conscient, dialogue qui nécessite un vis-à-vis qui suscite au départ une émotion vague qui se précise progressivement en une émotion spécifique qui peut s'exprimer en images et être verbalisée en mots par la suite. L'utilisation d'un médium artistique dans le cadre de l'art-thérapie peut favoriser ce processus intérieur qui se manifeste par une série d'images qui ont une histoire et une signification qu'il est nécessaire de décoder. La création spontanée d'images par le client est donc la première étape à ce dialogue entre le conscient et le conscient, la deuxième étape consistant à percevoir sa création d'une manière ouverte, patiente, sans l'analyser ou la diagnostiquer, afin d'y saisir sa signification profonde.

Approche phénoménologique de l'image. Selon Betsky (1987), l'art-thérapie est une méthode thérapeutique qui permet au patient de s'expérimenter d'une manière immédiate et concrète. Cette art-thérapeute s'inspire de la théorie et de la méthode phénoménologiques qu'elle trouve fort pertinente pour son travail en art-thérapie car la phénoménologie met l'accent sur la plénitude de

l'expérience subjective des choses, loin de théories pré-conçues (p. 149). Le concept d'intentionnalité de Husserl est un point de référence théorique que Betensky utilise dans son travail comme art-thérapeute. L'acte de regarder est d'une importance capitale et c'est peut-être la contribution la plus importante de l'art-thérapie par rapport aux autres formes de thérapies et par rapport à la phénoménologie de mentionner Betensky. L'art-thérapie porte une attention spéciale à l'expérience authentique à deux niveaux: d'abord la projection artistique par le client est une première expérience directe, puis le fait de regarder sa production avec ses propres yeux et sa propre conscience est une deuxième expérience directe. Guidé par le thérapeute qui l'aide à développer une perception intentionnelle et un regard authentique face à son art, le client peut y trouver de nouvelles avenues.

Qu'entend Betensky lorsqu'elle parle de regarder avec intentionnalité? Cela veut signifier que l'objet de l'attention du client (sa création) devient important pour lui, qu'il prend une signification qu'il n'avait pas avant, signification quelquefois vitale pour son existence. L'intentionnalité signifie également que la conscience est reliée à la réalité et au monde extérieurs. Elle est de plus perméable aux émotions définies par Strasser (1977) comme étant un "mode d'accomodation graduelle de l'homme au monde, accomodation caractérisée par le mouvement". Cette excitation ou cette animation est évidente dans différentes manifestations d'expressivité où se retrouve l'unité corps-conscience-émotions, comme c'est souvent le cas en art. Cette unité d'expression est perçue par Kwant (1978)

par Kwant (1978) comme étant une révélation créatrice de l'être. Strasser discerne trois phases dans l'émotion qui accompagne l'expression: les phases pré-intentionnelle, intentionnelle et méta-intentionnelle. D'après l'expérience de Betensky, cette classification est très utile dans le travail de l'art-thérapeute, particulièrement au niveau de l'observation et de son rôle de guide auprès du client quant à la manière de regarder et de percevoir sa production complétée.

Cette approche pratiquée par Betensky met essentiellement l'emphase sur la perception qu'a le client de sa production et de la signification qu'il lui donne; ce qui va dans le sens de la pensée phénoménologique, celle-ci accordant à la réalité intérieure de l'individu une place prépondérante. Une large place est donc accordée à l'image créée par le client; le travail de l'art-thérapeute est de permettre qu'un lien profond et significatif s'installe entre le client et sa création. Cette intentionnalité aide à "inventer un monde nouveau et à faire en sorte que l'invisible devienne visible" (p. 151). Heidegger, un des fondateurs de la phénoménologie, estime que la phénoménologie peut révéler la dimension cachée de l'être. Betensky croit quant à elle que "l'art-thérapie est bien près de remplir la tâche assignée par Heidegger à la phénoménologie: celle de révéler les aspects cachées de l'homme au moyen de phénomènes accessibles à la conscience et à l'investigation consciente" (p. 154).

Watkins (1981) fait une critique de différentes approches en art-thérapie qui, selon son avis, ne font pas vraiment confiance à

l'image pour toutes sortes de raison. Le travail avec l'image ne doit pas seulement être utile à l'interprétation diagnostique; l'image doit être respectée dans toutes ses facettes sans chercher à y camoufler ou ignorer certains aspects possiblement menaçants pour le client ou pour le thérapeute. Watkins définit la spécificité de l'image comme étant "la meilleure façon de représenter des significations pas encore connues ou pas complètement saisies" (p. 117). C'est en fait la définition que Jung attribue au symbole. La spécificité de l'image, d'ajouter Watkins, nous renvoie également "à l'arrière-plan imaginal de l'expérience, élevant le quotidien au niveau de la signification métaphorique: l'image et l'expérience s'interpénètrent, l'image devenant l'oeil à travers lequel l'on perçoit et l'on sent" (p. 117).

Le rôle de l'art-thérapeute est d'aider le patient à interagir avec l'image qui est l'expression métaphorique de ses peurs, de ses luttes et de ses préoccupations quotidiennes. Les questions ou suggestions faites au client le sont dans le but de l'aider à présenter l'image comme elle est avec toutes ses caractéristiques et à établir des liens entre ce qui est exprimé dans l'image et ce qu'il peut vivre dans sa vie quotidienne. Le thérapeute doit donc être à la recherche d'analogies ou de similitudes, c'est-à-dire du comment l'image décrit précisément différentes façons d'être dans le monde. L'approche de Watkins me semble s'insérer dans une pratique thérapeutique qui se rapproche beaucoup de celle de Betensky décrite précédemment.

Tanguay (1991) a exploré une vision de l'art-thérapie qui accorde une primauté à l'image en s'inspirant de la pensée

phénoménologique bachelardienne. Cette recherche m'apparaît fort stimulante et ouvre des pistes concrètes dans la formulation d'une approche de l'art-thérapie qui s'insère nettement au niveau du langage des images. Elle explique ainsi le rôle jouée par la création d'images en art-thérapie: "En offrant au client la possibilité d'une expérience de création, nous lui offrons un instrument privilégié d'auto-crédation. L'image est créatrice d'être. Le poète, l'artiste inventent de l'humain. En créant des images, le client explore des possibilités nouvelles, où s'esquisse le futur de son être" (p.133).

Ces quelques approches décrites ci-haut reflètent différentes façons de travailler l'image en art-thérapie pour qu'elle devienne significative pour le client. J'ajouterai pour conclure une citation de Denner (1993) qui explicite fort bien comment et pourquoi l'image est si importante dans le processus de transformation personnelle de l'individu en art-thérapie:

L'énergie potentielle de l'image, qui lui donne précisément cette vie spirituelle, réside dans le fait qu'elle est signe de la métaphore et de plusieurs métaphores, condensation du vécu du sujet par sa polysémie même. La tension spirituelle de l'image s'inscrit aussi dans le vécu du patient en train de la réaliser: tension motrice, tonus musculaire, respiration, témoignent d'une corporéité totale dans le faire, qui est aussi le reflet de la parole. Tous ces éléments réunis donnent à l'image son pouvoir, sa puissance cathartique. L'épuisement des sens des métaphores, au cours d'une cure, est un élément essentiel de la thérapie par l'art. L'épuisement de tous les possibles, dans leurs multiples combinaisons, est le but de ce système de communication entre le patient et son thérapeute. (extrait du résumé de la conférence présentée au Colloque de l'Association des art-thérapeutes du Québec, Montréal, avril 1993)

CHAPITRE III

PARALLÈLE ENTRE LE JEU ET L'ART

Après avoir fait ressortir indépendamment ce qui est le propre du jeu et ce qui est le propre de l'art, je me propose maintenant d'explorer ces deux concepts sous un éclairage différent. J'ai comme objectif de les mettre cette fois-ci en parallèle pour mieux saisir leurs liens respectifs, ce qui les rapproche et ce qui les distingue également.

Similitudes

Dans les sociétés primitives et dans la nôtre, les arts sont fréquemment associés, comme le jeu d'ailleurs, à quelque chose de superflu, d'agréable et comme étant source de plaisir. Tout comme l'art, le terme de jeu est équivoque: il peut être chez les humains, frivole ou sérieux, structuré ou laissé au hasard, solitaire ou partagé. Le jeu est similaire à l'art, entre autres, de par son ambiguïté et par la difficulté que nous avons à le définir.

Différence de degré plus que de nature entre l'art et le jeu

Dans sa recherche de définition de l'art, Dissanayake (1988) aborde les liens qui peuvent exister entre les concepts de jeu et d'art; ceux-ci seraient interreliés, bien souvent inconsciemment, dans notre façon de concevoir l'art, dans les pratiques artistiques et dans les théories sur les fonctions importantes de l'art. Elle semble dire que le jeu et l'art sont sur un même continuum, que leur structure inhérente serait similaire, que ce qui les différencie serait plus une question de degré que de nature: "In western thinking the differences between the concepts of art and play can be said to be largely a matter of definition, and can usually be interpreted as a difference of degree rather than a kind" (p. 79).

Combinaison du réel et de l'apparent

Rank (1984) estime quant à lui que le jeu se distingue de l'art au niveau conceptuel et au niveau de la réalité des faits même s'il en partage certaines caractéristiques: "Le jeu a en commun avec l'art la combinaison du réel et de l'apparent; il n'est cependant pas simple objectivation de l'imagination, mais il en est la traduction dans la réalité, sur le théâtre de la vie. Il partage avec l'art le double sentiment d'apparence et de réalité mais il est plus riche de réalité tandis que l'art se contente de l'apparence" (p. 102). En plus d'avoir en commun ce double sentiment d'apparence et de réalité, l'art et le jeu sont tous deux une source de plaisir dû au mode illusoire dans

lequel ils opèrent. Pour Rank, cette création délibérée d'un mode ludique, illusoire, cette fuite hors du réel qu'on retrouve dans l'art et le jeu diminue l'angoisse de la vie réelle et de l'expérience et par le fait même amène plus de plaisir. Rank ajoute que "sur le plan artistique de l'illusion, dans l'acte créateur -qui est à la fois apparence et réalité, partie et tout- l'artiste trouve la possibilité de triompher de façon créatrice de cet essentiel dualisme de l'être humain et d'en tirer plaisir" (p. 105).

L'art et le jeu appartiennent à une méta-réalité

Pour Dissanayake, le jeu de même que les rituels ont cette caractéristique d'appartenir à cette méta-réalité du "faire quelque chose de spécial" qui est un dénominateur commun à toutes les formes d'art et c'est pourquoi l'art ressemble si souvent et si fortement au jeu et aux rituels d'affirmer cette auteure:

The close evolutionary connection between ritual and art and between art and play, as suggested by their association in both languages and the observable behavior of many primitive peoples, should reinforce our hope that we are on the right track ethologically speaking. [...] Order, artifice and intensity are ingredients in many more kinds of activity than is making spec. ', which as far as I can ascertain is to be found only in ritual, play and what the modern West calls Art. (p. 99)

Symbolisation dans le jeu et l'art

L'art et le jeu nécessitent la présence du mécanisme de symbolisation. Selon Dissanayake, la caractéristique prédominante du jeu vient de sa nature métaphorique: "Something stands for something else", soit le propre du symbolisme ludique tel que décrit par Piaget. Une des fonctions essentielles de l'art est aussi de symboliser, de représenter quelque chose par quelque chose d'autre.

Deri (1984) nous rappelle qu'une des premières formes de symbolisation se manifeste par l'intermédiaire de l'objet transitionnel et dans le jeu. Par le même phénomène de symbolisation, l'art, le langage seront également des façons de joindre l'individu avec lui-même et avec son environnement. Milner (1955) a explicité l'influence importante de l'espace transitionnel décrit par Winnicott dans toutes les formes d'expression symbolique et plus particulièrement dans celles du jeu et de l'expression artistique:

In play there is something half between day dreaming and purposeful instinctive or expedient action. As soon as a child has moved a toy in response to some wish or fantasy, then the scene created by play is different, and a new situation sets off a new set of possibilities; just as in free imaginative drawing the sight of a mark on paper provokes new associations, the line, as it were, answers back and functions as a very primitive type of external object. (p. 92)

Milner laisse sous-entendre par là que le fait de manipuler des jouets qui ne font pas partie de soi-même ou de peindre son monde

intérieur dans une forme extérieure à soi permet de relier la compréhension de notre monde subjectif de la fantaisie avec le monde extérieur de tous les jours, en d'autres termes de symboliser.

Kramer (1977) ne semble pas attribuer au jeu une même valeur symbolique qu'à l'art quand elle mentionne que dans le jeu "les objets utilisés par l'enfant prennent vie et signification par le seul fait d'un acte de désignation, alors qu'en art, il y a création de nouveaux objets dont la seule fonction réside dans leur signification symbolique" (p. 4).

Liberté d'expression dans le jeu et l'art

Kramer stipule que la liberté qu'offre l'art le relie d'une certaine manière au jeu imaginaire. Dans les deux cas, les désirs défendus et les impulsions peuvent y être symboliquement exprimés. Les expériences douloureuses et menaçantes qui ont dû être subies passivement peuvent être assimilées en s'en débarrassant activement à un autre niveau. Les affects peuvent être également déchargés dans le jeu et l'art. Mais là semblent s'arrêter les similitudes entre le jeu et l'art de constater Kramer. Le comportement sans conséquence du jeu, le fait qu'il ne soit pas relié à des tâches sérieuses en constituent ses avantages et ses limites.

Différences

Même si le jeu et l'art ont des similitudes, le jeu se distingue de l'art à différents niveaux. Ainsi, il y a moins d'attentes face au jeu que face à l'art, le jeu étant habituellement plutôt perçu comme une distraction ou un amusement alors que l'art nous élève et nous apprend quelque chose. L'artiste doit exercer des mesures élevées de contrôle face à son activité alors que dans le jeu il n'en est rien. Par exemple, le fait pour l'artiste en arts visuels d'avoir à travailler et à apprivoiser la matière peut être parfois difficile et demander un certain contrôle technique. Il peut en être de même en danse ou en musique. L'art est généralement considéré permanent et sérieux et présentant des résultats tangibles et estimables alors que le jeu est éphémère, frivole et relativement non productif. Les arts tendent à intégrer et organiser l'expérience d'une manière plus exhaustive que dans le jeu. C'est pourquoi l'art pourrait être appelé selon Gardner (1973) "a goal directed form of play".

Voyons plus en détail les différences significatives entre l'art et le jeu:

L'art apparaît plus tard que le jeu chez le jeune enfant

De l'avis de tous ceux qui ont abordé la problématique du jeu et de l'art, il est admis que l'art exige une plus grande maturité que le jeu. Il apparaît plus tard que le jeu dans le développement de l'enfant, le jeu symbolique étant présent vers un an et demi ou deux

ans alors que le dessin représentatif ou symbolique l'est vers quatre ou cinq ans. Les premiers gribouillis ou dessins d'enfant qui apparaissent vers deux ans seraient, selon Luquet, plus une sorte de "jeu avec l'activité de dessiner" qu'une activité artistique comme telle, car l'enfant n'a pas encore comme objectif de représenter quelque chose. Selon Piaget, le stade final du jeu (qui survient après le jeu symbolique et les jeux avec règles) est celui des jeux de construction où l'individu fait alors la transition du jeu au travail. Piaget qualifie ces jeux de construction de "créations intelligentes". Selon Dubowski (1984), les stades du jeu décrits par Piaget semblent se développer parallèlement à ceux des habiletés en dessin: "The stages describe the transition from primitive scribble on one hand to complex relationship between marks on the other. The development between the two can be said to relate to the development from pre-representational to representational drawing or to the semiotic or symbolic function (p.48-49). Dissanayake rapporte que dans ses études sur le développement artistique des enfants, Gardner (1973, 1980) a trouvé que tous les enfants normaux possèdent les habiletés physiques et mentales de faire de l'art (images, histoires, musique) et d'y réagir vers l'âge de sept ou huit ans, et que les différences entre l'art de la jeunesse et de la maturité sont plutôt des différences de degré et de complexité que de nature. Le moment où l'enfant commence à réagir à l'art est celui où il est capable de comprendre les références propres à la nature des symboles et de les utiliser.

Incarnation tangible en art

Un autre trait distinctif entre l'art et le jeu tient du fait que dans un travail artistique, il y a une incarnation visuelle tangible et permanente, une création de formes existant à l'extérieur de l'individu et qui se veut l'expression de l'intériorité de la personne; c'est ce que l'esthéticien de l'art Louis Reid nomme "the creative aesthetic embodiment", ce qu'on ne retrouve pas dans le jeu. En art, que ce soit en peinture, musique, écriture, il y a nécessité de donner une forme extérieure à l'expérience, processus que Wallace (1987) décrit en ces termes: "It is the step of materializing which usually means body involvement, and often a body impulse as well as a body understanding" (p. 118). Robbins (1987b) dira quant à lui que l'interaction thérapeutique et la forme artistique organisent le jeu symbolique et donnent corps à l'essence du jeu. Gordon parle de l'aspect travail dans la création artistique, de la nécessité d'activités aussi terre-à-terre que la perception, l'attention, de la nécessité de posséder certaines habiletés et un jugement critique. Cette phase d'incarnation est essentielle pour donner une forme et une expression à l'idée ou à l'image intérieure: c'est la capacité de "transformer le vécu intérieur en une chose extérieure porteuse de fantasmes et d'affects qui deviendra pour ainsi dire chose vivante, susceptible d'une vie propre" (Anzieu, 1974, p. 16). Le jeu est pour Kramer l'expression des désirs, une action symbolique où l'enfant n'est pas confronté à une production tangible comme c'est le cas dans une création artistique.

Les affres et extases de la création

Le peintre Zack explicite bien le mécanisme en jeu dans la création artistique:

Il y a pure spontanéité d'une part, mais il y a le choix conscient de la volonté. [...] Je considère ce désaccord et ce devoir de conciliation comme le moment le plus pathétique de la création artistique. Si l'inconscient guide sa main, il n'y a tout de même pas d'art sans intervention de la conscience qui choisit dans le répertoire infini des sensations ce qu'elle aime. (cité par Boyer, 1992, p. 20)

Dans la création artistique, il y a la présence du doute, du désespoir parfois avant que n'aboutisse le stade de l'inspiration. De donner forme à l'expérience intérieure est une expérience gratifiante et suscite de la joie, tout comme dans le jeu. La différence entre l'art et le jeu s'articule autour du fait que le propre du jeu est d'être essentiellement satisfaisant et excitant, alors qu'en art, il y a un certain désappointement et une certaine tristesse: le travail peut difficilement être du même ordre que l'excitation lors de l'inspiration ou l'absorption plaisante durant le processus de création. Gordon parle de tragédie inhérente à l'incarnation. L'art engage l'être humain dans tout ce qu'il est, avec son lot de joies et de douleurs. On peut donc dire que l'art est plus complexe que le jeu et qu'il est plus en mesure de traduire et d'intégrer les polarités, les nuances et les variations de l'expérience humaine. L'art, selon Kramer, va au-delà du jeu dans le sens que la production d'images nécessite de la part de l'individu de prendre des risques, comme ceux d'être confronté à la distance entre ce qu'il veut faire et ce qu'il est capable de faire, entre

son ego idéal et les vrais sentiments qu'il éprouve envers lui-même. Dans la création d'images, il n'y a pas que "l'expression des désirs mais relation à ces désirs" (p. 7). Weir (1987) laisse elle aussi entendre que la conscience par l'artiste de la distance qui existe entre son produit fini et son investissement personnel est un problème fondamental qu'il doit affronter pour pouvoir communiquer réellement son univers intérieur.

L'art est associé à des valeurs de transcendance

Selon une hypothèse de Gordon, quand le jeu débouche dans un acte de création, l'individu essaie de transcender son désir de développement du moi et d'individualisation et de se mettre aussi au service de valeurs qui transcendent le soi telles que la beauté, la vérité, l'esprit et la recherche de significations. Dissanayake exprime quelque chose de similaire quand elle dit que l'art, en plus de transformer la réalité et d'être ainsi unique et spécial, dégage une certaine magie, beauté, signification ou puissance spirituelle. Pour Kandinsky (1991), "la mission fondamentale de la création artistique est de dévoiler l'ordre des choses, de constituer le langage suprême, celui qui se substitue aux mots impuissants" (Préface de P. Sers, p. 14). L'art est le langage de l'âme, de la nécessité intérieure, de l'esprit.

Liens entre l'art et le jeu

Plusieurs auteurs provenant de sphères différentes (vg. Schiller, Huizinga, Rank, Jung, Lieberman, Dissanayake, etc) ont fait l'hypothèse que le jeu favorise l'apparition de l'art, qu'il y a une relation causale entre l'art et le jeu, que l'art est un dérivatif du jeu, une sorte de "comportement de jeu pour adulte" selon l'expression de Gardner (1973, 1980). Ainsi l'historien Huizinga (1951) s'est demandé s'il n'existe pas une certaine forme ludique en art. Il a étudié diverses formes d'art telles que la poésie, la musique, la danse, les arts plastiques. Il est clair pour lui que la poésie, la musique et la danse sont associées étroitement au domaine du jeu, alors que les arts plastiques le sont également mais d'une façon moins évidente. Il stipule que l'art musical est "action qui est goûtée dans l'exécution" alors que l'absence d'action publique, où l'oeuvre d'art s'anime et soit goûtée par un public semble entraîner l'absence d'un facteur ludique dans les arts plastiques. D'autre part, le fait pour l'artiste d'avoir à travailler et à apprivoiser la matière est associé à un travail sérieux et parfois difficile. En d'autres termes, il y a dans l'art un élément de sérieux au niveau de la mise en forme, de la concrétisation d'un concept, d'une émotion qui ferait que l'enthousiasme et la spontanéité se retrouveraient surtout dans la conception de l'oeuvre. Il ajoute que le facteur ludique est cependant décelable dans les arts plastiques à divers points de vue. On y retrouve "le jeu de la fantaisie, une création ludique et joueuse de l'esprit et de la main" (p. 273). Il donne en exemple les masques et

les totems où les contorsions caricaturales des figures animales et humaines suggèrent une association avec la sphère ludique.

Le rapport existant entre les arts plastiques et le jeu a été admis depuis longtemps, selon les dires de Huizinga, sous la forme d'une théorie du poète allemand du 18ème siècle, Schiller; cette théorie voulait expliquer la production de formes d'art par la tendance ludique innée de l'homme, l'art dérivant de l'instinct de jeu. Rank (1984) expose avec plus de détails la théorie esthétique de Schiller qui lui paraît répondre, en partie du moins, à son interrogation sur le problème de la création artistique et du plaisir esthétique. Je dis en partie parce qu'il semble, d'après Rank, que la théorie de Schiller soit une contribution importante au problème purement esthétique de la satisfaction ou du plaisir de celui qui regarde une oeuvre d'art plutôt qu'au problème de la création artistique comme telle. Schiller propose de faire découler le problème de l'art de l'instinct de jeu en ces termes: l'instinct de jeu dispense au monde des sensations (la réalité: instinct de matière) et au monde de la volonté de l'individu (l'éthique: instinct de forme) "expression et vie en une harmonieuse union dont le résultat est la beauté". Rank parle du caractère de médiation de l'oeuvre d'art qui lie le monde de l'irréel subjectif à celui du réel objectif et dont l'instinct de jeu en a tiré parti magnifiquement selon la conception esthétique de Schiller, l'instinct de jeu étant pour ce dernier un phénomène harmonique opérant la liaison entre les deux mondes de l'homme. Rank aimerait par ailleurs pouvoir répondre à cette question, à savoir si l'instinct esthétique de jeu, qui transpose à l'art et à la création artistique une

conception empruntée au jeu, est vraiment générateur d'activité artistique ou rend simplement raison de l'effet de plaisir obtenu.

Rank s'est particulièrement intéressé à examiner d'un point de vue esthétique la tendance à jouer ou le plaisir esthétique qui découle de la tendance à jouer. Par rapport à la question du rôle joué par le jeu dans la genèse de l'art, Rank élabore peu. Il voit le jeu comme un prélude à l'art, une manière d'apprivoiser la peur, de la contrôler et d'ainsi canaliser une énergie qui peut s'exprimer d'une manière créatrice, soit en art ou dans tout autre domaine où la créativité se retrouve.

Le jeu favorise l'apparition de comportements nouveaux et créateurs

Pour Dissanayake (1988), le jeu est susceptible de favoriser l'apparition de comportements nouveaux et créateurs: "Play, by providing a no risk arena where innovative behavior can be tried and mastered, may facilitate in all children -not only emotionally disturbed or handicapped ones- new, creative behavior "(p. 78).

Dissanayake voit un transfert possible du jeu vers l'art, c'est-à-dire que le comportement de jeu avec tout ce qu'il implique d'expérimentation de toutes sortes peut se transférer ailleurs, en art par exemple: "the behavior such as imitating or varying and experimenting for the sake of novelty and the pleasure derived from

novelty- would, like metaphor, become available for use in other contexts, including incipient art" (p. 130). Jung (1968) va dans le même sens que Dissanayake quand il affirme ceci:

Ce n'est pas l'intellect mais l'instinct de jeu qui, sous l'action d'une poussée intérieure, s'occupe de produire du nouveau. L'esprit créateur joue avec les objets qu'il aime. (p.120)
Toute bonne idée et tout acte créateur proviennent de l'imagination et tirent leur origine de ce que l'on a coutume d'appeler la fantaisie infantile. L'artiste n'est pas seul à devoir à la fantaisie ce qu'il y a de plus grand dans sa vie: tous les hommes qui créent en sont là. Le principe dynamique de la fantaisie est le jeu, propre aussi à l'enfant. (p. 64)

La psychologue Lieberman (1977) est une auteure qui s'est penchée sur les liens existant entre le jeu, l'imagination et la création artistique. Ses réflexions théoriques et ses recherches expérimentales m'apparaissent être très proches des objectifs de ma recherche. C'est pourquoi je m'y attarderai plus longuement. Ce qu'il y a de particulier dans son approche, c'est son intérêt pour l'aspect qualitatif du jeu, c'est-à-dire comment l'on joue plutôt qu'au pourquoi l'on joue (i.e. les fonctions du jeu).

Sa thèse porte sur le lien de l'enjouement (playfulness) à l'imagination et à la créativité (créativité ici entendue dans le sens de produit créateur). Elle a d'abord fait des recherches expérimentales sur la manière dont les enfants jouent; c'est de là qu'a émergé son concept d'enjouement qu'elle a défini de façon opérationnelle. Les composantes de l'enjouement, qu'elle décrit comme étant "the lightheartedness that we find as a quality of play in the young child's

activities and, later on, as the combinatorial play essential to imagination and creativity", sont le sens de l'humour, la joie manifeste et la spontanéité (physique, sociale et cognitive), tous des ingrédients qui contribuent, selon Lieberman, au fonctionnement optimal de l'individu. Lieberman décrit les liens qui unissent l'enjouement (en fait la qualité ou le style du jeu) à l'imagination et à la créativité en ces termes:

Play and its quintessence, playfulness, arise in familiar physical settings or when the individual has the pertinent facts; that imagination enters by twisting those facts into different combinations, not unlike the operation of a kaleidoscope; and that the end product may, by the quality of its uniqueness, deserve the label creative. (Preface, xi)

Elle fait l'hypothèse que cet enjouement qui est présent dans le jeu de l'enfant peut devenir ultérieurement un trait de personnalité du joueur adolescent et adulte. Ainsi, chez l'adulte qui crée se retrouverait cet élément ludique, cette spontanéité non-dirigée vers un but qu'on retrouve habituellement chez l'enfant qui joue. Particulièrement dans le domaine des arts, il y a chez l'artiste cette spontanéité qui est une caractéristique importante du jeu. Lieberman rapporte une étude faite par Child (1965) sur les caractéristiques propres aux individus doués artistiquement. Il a trouvé chez ces derniers cette capacité de s'évader momentanément des habituelles restrictions de l'adulte et de s'intéresser aux aspects enjoués, imaginatifs et inhabituels des choses. Cette formulation fait dire à Lieberman que lorsque l'enjouement se retrouve sur les plan de l'imagination et de l'originalité, il y a disparition de la tension, de

cette distance psychologique, ce qui permet la formation et la production d'une idée. Il y a à ce moment-là suspension de l'investissement de l'ego. Une charge supplémentaire d'adrénaline peut être expérimentée physiologiquement par l'individu alliée à un sentiment de bien-être qui pourrait ressembler à un flottement cosmique, une perte des frontières du soi et une fusion avec l'univers (p. 122).

Dans son volume intitulé L'ordre caché de l'art, Ehrenzweig (1974) utilise ce même vocabulaire pour décrire le stade de l'inspiration, d'illumination du processus créateur où l'ego est mis de côté au profit de processus inconscients intégrateurs. Dans la théorie de Lieberman, l'enjouement serait un trait de personnalité qui favorise la créativité de l'individu en lui permettant d'être moins tendu, plus ouvert et disponible à l'inconnu, à l'indifférencié dirait Ehrenzweig

Lieberman distingue clairement le jeu de l'imagination et de la créativité tout en percevant le jeu comme intrinsèquement relié aux deux autres par le biais de ses composantes. Elle a étayé son point de vue dans un schéma théorique à l'intérieur duquel elle voit l'enjouement comme le catalyseur entre le jeu et l'imagination, entre le jeu et la créativité et entre l'imagination et la créativité; les différentes composantes de l'enjouement contribueraient donc à l'apparition des processus imaginatifs qui eux stimuleraient la production créatrice. Elle décrit, en s'appuyant sur de nombreux auteurs, de quelle manière les manifestations cognitives, les besoins

affectifs et les attentes sociales influencent la façon dont nous jouons, la manière dont nous laissons aller notre imagination et ce que nous réalisons comme produits créateurs.

Ainsi, sur le **plan cognitif**, elle mentionne que la meilleure façon pour comprendre le lien entre jeu-imagination-créativité est de distinguer le comportement exploratoire de celui du jeu. La familiarité, la simplicité, la clarté sont des stimuli qui permettent l'apparition du jeu, alors que la nouveauté, l'ambiguïté, la surprise stimulent les comportements exploratoires. L'exploration continue prépare le terrain au jeu, l'individu devenant alors familier avec les faits. L'auteure relie cette interprétation au modèle piagétien d'assimilation et d'accommodation: "The existing, assimilated structures are the basis for recombinations not only in the preoperational stages but also in the concrete and formal stages of intellectual development and make the content of imagination that leads to creative production" (p.110).

En regard de la créativité, Lieberman postule que l'assemblage des faits précède l'émergence du produit créateur, qu'une période d'incubation est nécessaire avant d'arriver à trouver des solutions nouvelles ou uniques à un problème. C'est lors de cette période d'incubation qu'interviendrait le jeu aidé de la puissance de l'imagination; par exemple la spontanéité cognitive qu'on retrouve dans le jeu permet des combinaisons nouvelles et recombinaisons de faits et structures familières. En termes psychanalytiques, ce type de fantaisie qui libère des contraintes de la réalité est souvent nommé

"une régression au service de l'ego" (Kris, 1952, Hartmann, 1958). Dans la terminologie jungnienne, l'inconscient collectif peut être vu comme quelque chose de commun et dans une certaine mesure familier à tous. Cette banque de données serait pour l'auteure une autre source de données familières à l'intérieur de laquelle le jeu peut puiser.

Sur le **plan affectif**, comment l'individu créateur peut-il faire la transition entre le familier et l'inconnu, le familier étant pour lui source de joie et l'inconnu source possible d'angoisse? Il semblerait, d'après Lieberman, que le réarrangement d'éléments connus en de nouvelles constellations nécessitant de surmonter des obstacles à la solution de problèmes peut effectivement provoquer des affects négatifs chez le créateur. Mais il semblerait aussi y avoir concurremment une certaine excitation positive de la part du créateur due au fait de sentir la fin qui approche et qui le conduira au produit final. Cette situation ferait partie des angoisses et extases de la production créatrice, situation qui ne se retrouve pas dans le jeu.

Jeu créateur vs jeu défensif

Dans le cadre de la pensée psychanalytique, Greenacre (1959) a senti le besoin de distinguer le jeu qui est au service de la créativité de celui qui est au service des névroses. La personne créatrice n'est pas liée au processus de la répétition compulsive (comme c'est le cas

chez les névrosés), elle est enjouée (ce que corrobore Lieberman) et elle répond à ce qui est nouveau à un degré inhabituel. Le rôle du jeu dans l'imagination créatrice serait, selon Greenacre, de libérer les fantaisies inconscientes et de les harmoniser avec le monde extérieur, de permettre au créateur d'être en contact avec une variété de **modalités sensorielles**:

The service of play in the artist in introducing more executive work in materializing the creative product involves the whole spectrum of sensory modalities and corresponding responses, e.g., visceral as well as outer-body-kind reactions such as tactile and kinesthetic stimulations and responses. (p.79)

Lien entre l'art et le jeu dans l'évolution de l'espèce humaine

Le jeu serait-il le précurseur de l'art sur le plan de l'évolution humaine? Les historiens aussi bien que les psychologues ont déjà noté que le jeu est antérieur à la culture humaine bien qu'il en soit un ingrédient essentiel. Dissanayake (1988) va plus loin dans ses hypothèses lorsqu'elle stipule que l'aspect non sérieux et fonctionnellement inutile du jeu pourrait avoir été en partie responsable dans le cours de l'évolution des deux plus importantes activités caractérisant l'être humain, la fabrication des outils et la création spirituelle de l'art:

Still other potentially artistic elements, such as embellishing, pretending and metamorphosing are important in both play and ritualized behavior. Emerging from their original functional non-artistic contexts and augmented by human

inventness, symbolizing capacity, and so forth, these prototypes of artistic behavior could become progressively refined and relatively independant. Further elements that we now call aesthetic (such as rythm, balance, ordering and shaping in time or space, improvising) took place and were developed in other practical -even basic- perceptual or physiological contexts before they were used in more specific evolutionary important behaviors and eventually for their own sake in art. (p. 130)

L'art selon cette auteure ne proviendrait toutefois pas d'un seul antécédent, comme par exemple le jeu. Il lui semble plus pertinent de considérer l'art comme un amalgame d'éléments tactiles, perceptifs, affectifs, symboliques et cognitifs.

Toutes ces recherches théoriques ou expérimentales tendent à démontrer qu'un lien réel existe entre l'art et le jeu, que le jeu serait un élément favorable à l'émergence de l'art. Comment ces données se concrétisent-elles dans le processus thérapeutique? C'est ce que nous allons voir maintenant.

Liens entre le jeu et l'art dans le processus thérapeutique

Plusieurs chercheurs, thérapeutes affirment que l'art tout comme le jeu ont cette caractéristique commune de favoriser le développement personnel de l'individu, de lui permettre d'être en contact plus étroit avec lui-même et son environnement, de se percevoir lui-même et son environnement d'une façon nouvelle. L'art et le jeu sont conséquemment des outils thérapeutiques importants:

on a qu'à constater la proliférante littérature portant sur la thérapie par le jeu, thérapie fort utilisée avec les enfants et l'essor qu'a pris la thérapie par l'art depuis quelques décennies (Cf. chapitre II, fonctions thérapeutiques du jeu et de l'art). Ce qui m'intéresse plus particulièrement de développer maintenant a trait à l'impact de la combinaison du jeu et de l'art en thérapie et concerne directement mes deux hypothèses de départ, à savoir:

- Comment les expériences vécues au niveau du jeu symbolique (thérapie par le jeu) auront-elles des répercussions favorables dans la création d'images (thérapie par l'art)?
- De quelle manière l'attitude enjouée dans le jeu que l'on retrouvera en art favorisera-t-elle l'émergence de matériel inconscient et la création d'images signifiantes?

Ces deux hypothèses se situent à deux niveaux: d'une part, l'impact de l'expérience du jeu symbolique ou imaginaire sur la création artistique, d'autre part, l'impact d'une attitude enjouée sur le processus de création artistique. Je vais d'abord clarifier, à partir du point de vue de quelques art-thérapeutes, de quelle manière une attitude enjouée peut exercer un rôle de première importance dans la création artistique. En d'autres termes, dans quelle mesure une

attitude enjouée en art-thérapie peut favoriser l'émergence d'images significantes et par le fait même amorcer un processus de changement chez le client. Puis dans un deuxième temps, j'illustrerai concrètement mes deux hypothèses dans le chapitre suivant à partir d'une étude de cas où j'ai intégré le jeu à l'art-thérapie.

Il faut d'abord préciser que la capacité à jouer et les qualités qui en découlent (joie, spontanéité et humour selon Lieberman) ne sont pas l'apanage exclusif des enfants, lorsqu'on les considère comme une attitude d'ouverture de l'esprit ou le trait d'une personnalité créatrice, qu'elle soit un enfant ou un adulte. C'est l'hypothèse que fait Lieberman quand elle postule que l'attitude enjouée de l'enfant lors d'une activité de jeu se retrouvera plus tard chez le joueur adolescent ou adulte comme trait de personnalité. Et c'est également dans cette optique que Winnicott (1971a) décrit le rôle du travail analytique comme étant celui de favoriser chez le patient, adulte ou enfant, la capacité à jouer, c'est-à-dire d'être créatif:

La recherche ne peut naître que d'un fonctionnement informel et décousu ou peut-être d'un jeu rudimentaire qui interviendrait dans une zone neutre. C'est seulement là, dans cet état non intégré de la personnalité, que peut apparaître ce que nous entendons par créatif. [...] Ces réflexions nous fournissent une indication sur le procédé thérapeutique à adopter; il faut donner une chance à l'expérience informelle, aux pulsions créatives, motrices et sensorielles de se manifester; elles sont la trame du jeu. C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. (p.90)

Le jeu tel que défini par Winnicott n'est donc pas une activité sans but ou simplement le fait d'avoir du plaisir, bien que le plaisir en soit un ingrédient. Il perçoit le processus thérapeutique comme un jeu, ou dans certains cas, une manière d'aider le patient à être capable de jouer. L'essence du jeu en thérapie est d'abord et avant tout cette "capacité de mettre de côté le contrôle intellectuel, de ne pas être orienté vers un but spécifique mais d'être plutôt ouvert à l'expérience et travailler avec l'espace psychologique des patients". Au cours du jeu du "squiggle", Winnicott décrit des moments privilégiés où l'enfant se surprend lui-même et où le thérapeute et l'enfant prennent soudainement conscience de la nature exacte du conflit. Dans le processus de création artistique, de tels moments "sacrés" surgissent aussi. Pour que ces phénomènes puissent apparaître, il faut que le créateur puisse faire le vide et se mette à l'écoute de la partie de lui-même qui, jusque-là, lui a échappé. Il doit faire face face à l'informe, à l'inconnu, à cette "matrice indifférenciée". Comme le dit Winnicott lui-même, il doit donner un sorte de crédit ouvert à la personnalité non intégrée.

Rôles du jeu (attitude enjouée) en art-thérapie

La capacité à jouer est particulièrement profitable dans les arts visuels, ces derniers constituant un terrain libre qui peut être visité et revisité sans fin, un terrain de jeu de l'esprit, un jardin magique (Muller-Thalheim, 1975, p. 168). Ce n'est pas ici

l'expérience comme telle du jeu symbolique mais plutôt cette attitude enjouée de l'esprit propre au jeu qui est en cause.

Le jeu permet une flexibilité et une ouverture à de nouveaux modes d'expression. Dans le cadre d'une thérapie avec un enfant, le thérapeute peut l'aider à manipuler, à jouer avec le matériel. C'est là où se retrouve pour Kramer l'élément jeu en art, le jeu étant un prélude à la création artistique. L'élément jeu en art est important en ce sens qu'il permet une flexibilité et une ouverture à de nouveaux modes d'expression, qu'il peut orienter l'individu à se centrer sur des préoccupations personnelles importantes:

The greater freedom of play must intervene to lead the child into the wider world where he can practice ascribing meaning to a variety of things, a world in which he can find the substances from which he will later on create a multitude of images that will carry the permanent and intense significance initially confined to the transitional object. (1977, p. 9)

Le jeu a en commun avec l'apprentissage de connaissances cette ouverture au monde, c'est-à-dire qu'il peut appliquer un large éventail de possibilités à un objet ou à une idée, les percevoir de multiples manières. Cet aller-retour, qui est l'essence du jeu, doit déboucher sur une poursuite systématique des possibilités qui ont été découvertes en jouant de poursuivre Kramer. C'est là où se fait la transition entre le jeu et l'art; cette capacité de transition semble exclusivement humaine alors que le jeu, le travail, l'acquisition de connaissances se retrouvent chez les animaux: "It depends on the

transition from finding a multipurpose plaything to making new configurations that permanently embody meaning" (1977, p. 8). Comme le jeu reste largement subordonné au principe du plaisir, il semble incapable de représenter la coexistence des grandes contradictions humaines, il les divise plutôt dans ses composantes antagonistes, alors que l'art peut y révéler une harmonie entre elles. L'art nécessite de faire face à des vérités non bienvenues, à renoncer à des gratifications faciles: "Art in its undiluted form makes infinitely greater demand on the child's faculties and on his moral courage than does play". L'art a cette possibilité que n'a pas le jeu de représenter authentiquement en images les conflits personnels d'un individu. L'art permet donc du point de vue de Kramer un accès plus direct à la réalité vécue par un individu: "Art portrays reality, perhaps leading to eventual coping, while play is evasive phantasy or wish fulfilment without real assimilation" (p.8).

Le rôle de l'art-thérapeute, selon Kramer, est donc d'encourager l'élément jeu en art dans le but de stimuler l'imagination. Il doit par ailleurs intervenir quand l'art menace de se changer en jeu:

The shifting play with shape and meaning must eventually give way to the arduous task of giving definite form to matter. Therefore, whenever playfulness is encouraged, the art therapist must not fail to point out that there comes a moment when play ends and more serious exertion is required that may bring more lasting reward but also entails taking greater risks. (1977, p. 11)

Il reste que l'art-thérapeute se doit de tolérer la "régression de l'art au jeu" et assister l'enfant dans la transition du jeu à l'art d'ajouter Kramer.

Le jeu facilite une ouverture au monde des images et des symboles. L'art-thérapeute Robbins (1987a) estime que les concepts de Winnicott sur la créativité et le jeu aident à relier ensemble les points de vue concernant la théorie du développement, l'utilisation de l'art et de la technique thérapeutique (p. 70). La créativité telle que conçue par Winnicott est vue sous l'angle du développement de l'individu dont l'objectif est de développer des habiletés et des techniques qui vont faire en sorte que ses illusions deviennent réalité: "Creativity within the context of human relationships permits one's inner imaginative world to become congruent with the outside so that each person shapes his/her destiny" (p. 71).

Pour Robbins, l'art-thérapie structure une situation de jeu symbolique à travers laquelle le client organise son espace psychologique au moyen de la création de formes artistiques et de la relation thérapeutique:

Images and symbols move into consciousness with their own logic and organization regarding time and place [...] Through symbolic play patients are helped to organize psychological space, both within the art form and within the art relationship. [...] Therapeutic play, then becomes the means by which to create a holding environment of relatedness and resonance within which deficits in early object relations

can be repaired and the potential for creative living can be regenerated. (p. 71)

Robbins (1987b) explicite le rôle du jeu en art-thérapie en ces termes:

The therapeutic interaction and art form organize symbolic play and embody the essence of play. Here form and content become one through a synthesis of primary and secondary process.[...] Therapeutic play becomes an aesthetic response that has its own life in terms of energy and form. (p. 28)

Le rôle du jeu en art est donc pour Robbins celui de faciliter une ouverture au monde des images et des symboles alors que l'art organise le jeu symbolique et donne chair à l'essence du jeu. Le jeu devient donc pour cet art-thérapeute un élément primordial dans le processus de la création.

Création d'images et jeu vont de pair également aux dires de Tanguay:

Les images créées en art-thérapie offrent un cadre à la vie qui s'essaie à être. [...] Cette expérience se vit sous le signe de l'enfance créatrice (p. 133). [...] Il faut amener les clients dans le monde du jeu tel que le définit Winnicott, dans le monde magique de l'art et de la rêverie puisque ce sont nos images qui nous y conduisent. (p. 137)

Cet archétype de l'enfant divin, de la vie commençante est associé par Hillman à une notion de la créativité liée à la spontanéité, au jeu, à l'originalité, à la liberté et à l'innocence, à la joie d'être. Il semble bien que la pensée de Bachelard s'inscrive dans le cadre de cet archétype quand il parle des rêveries de notre enfance qui "nous font connaître un être préalable à notre être, toute une perspective

d'antécédents d'être" (1978, p. 93). Pour Bachelard, l'enfance possède cette attitude d'émerveillement, d'ouverture, elle détient les clés du monde de l'imaginaire. Tanguay en conclut que "l'art-thérapie et toutes les thérapies d'expression sont donc en connexion directe avec cet archétype de la vie nouvelle. L'invitation à créer et à jouer y est toujours présente. [...] Entrer dans le jeu de la création, c'est en quelque part retrouver la liberté souveraine de nos rêveries d'enfance" (p. 134). Pour Tanguay, l'art-thérapeute doit faire en sorte que le cadre, la présentation des activités favorisent cette attitude d'ouverture et de jeu et soient propices à la création. Elle doit chercher à créer une atmosphère de détente et de plaisir:

Le contact avec la matière devra présenter les caractères d'une véritable aventure sensorielle.[...] Le travail ludique des matières engendre du plaisir. L'exploration des matériaux n'envisagera d'abord la réalisation d'aucun produit. Il est important de distinguer une étape clairement exploratoire avant d'engager les patients dans l'étape de production proprement dite. Le rêve a besoin de cette aire de jeu, d'une période d'activité gratuite qui s'exerce pour le simple plaisir de la découverte. (p. 157)

Tanguay perçoit le jeu comme un élément préalable à la création, une expérience d'ouverture essentielle pour que surgissent des images significatives qui seront porteuses de changement. Les adultes ont souvent perdu avec le temps cette faculté d'émerveillement propre à l'enfance. Il leur est nécessaire de reprendre contact avec cette partie d'eux-mêmes reliée à l'enfance, symbole du début, des origines de l'être et source de renouvellement et de devenir.

Feldman et Miller (1987) utilisent une approche génétique en art-thérapie, approche particulièrement utile dans le travail avec des handicapés et avec des patients dont l'expression artistique est de niveau pré-symbolique. Les individus qui sont au stade pré-opératoire de leur développement, stade qui se caractérise par une progression de la représentation et du symbolisme égocentrique, par le développement du langage, de la pensée et des sentiments, bénéficieront d'une expérimentation des matériaux au moyen du jeu, celui-ci leur permettant de développer leur capacité à symboliser. Feldman et Miller explicitent le rôle du jeu en ces termes:

Through imitative play using gesture and sound, the client can practice simulating ideas, events and objects. In this way, the client can relate a form with an experience or idea and begin to understand the process of representation and abstraction. The process of imitation, therefore, provides a mechanism for relating form and idea, the first step toward symbolization. (pp. 267-268)

La spontanéité du jeu en art permet l'émergence de contenus inconscients. L'art-thérapeute Wallace (1987) croit beaucoup à l'importance du jeu en art-thérapie. Nous avons vu dans le deuxième chapitre que Wallace met l'accent en art-thérapie sur le processus de l'imagination active, soit le dialogue entre le conscient et l'inconscient. La première étape de ce dialogue est de créer sans idée ou notion préconçue au départ, comme une enfant le ferait spontanément. De travailler de façon libre et spontanée, dans une

atmosphère de jeu, est une condition importante pour être en mesure de saisir dans une deuxième étape la signification du message; de travailler de manière non contrôlée, dans le doute et l'incertitude permet cette émergence spontanée des contenus de l'inconscient et l'ouverture à de nouvelles perspectives: "It meant just very seriously enjoying the process of playing while enjoying the colors, sometimes taking pleasure in what emerged, sometimes being surprised, pleasantly or unpleasantly, but always eventually finding meaning in what emerged" (p. 121).

C'est souvent difficile pour l'adulte de se laisser aller à jouer avec les formes et les couleurs, c'est souvent là que se trouvent toutes les résistances et objections du client qui voudrait travailler plus sérieusement. Jouer est un truc qui permet de déjouer ces réticences. Jouer est sérieux de dire Wallace qui résume son approche en ces termes: "Le client doit jouer sérieusement et travailler de manière enjouée". Elle rappelle que pour Jung, jouer était une nécessité: "It is serious play... it is play from inner necessity. The creative mind plays with the object it loves". Ce laisser-aller n'est toutefois pas synonyme "d'acting out": "Letting be, allowing, can best be achieved in a playful way, and the joy of a playful way is usually felt" (p. 123). C'est un aspect important du jeu que de permettre une expérience émotive sentie, source de transformation et de changement chez l'individu.

Le point de vue de Dalley (1987) sur l'art et le jeu va dans le sens de celui de Wallace. Pour cette art-thérapeute d'orientation psychanalytique, l'élément de spontanéité, qui est le propre du jeu, est essentiel en art-thérapie. Appuyant ses dires sur Klein et Winnicott, Dalley rappelle que si le travail artistique en art-thérapie n'est pas spontané mais plutôt subordonné à la technique ou à un résultat esthétique satisfaisant, il perd toute signification thérapeutique. Les adultes ont très souvent des difficultés à laisser aller leur spontanéité, que ce soit dans le jeu ou dans une activité artistique. Ils ont parfois besoin de règles définies pour être capable de jouer, le jeu spontané étant généralement associé à quelque chose d'enfantin. Dans sa pratique, Dalley observe qu'il en est souvent ainsi au début de la thérapie, les adultes se sentant inhibés ou anxieux devant une page blanche. Progressivement, ils s'approprient et émergent dans leurs peintures des expériences qui sont soit reliées à l'enfance, aux souvenirs qu'ils en ont, soit reliées à leur côté "enfant". L'activité de peindre de façon spontanée facilite, selon Dalley, le processus de régression chez le patient, régression associée au départ au fait d'être libre, spontané, de perdre le contrôle. Cette spontanéité dans le geste pictural permet l'accessibilité au matériel inconscient car elle joue le même rôle que le processus d'association libre préconisé en psychanalyse: "Like playing, spontaneous painting forms the focus for therapeutic work, and like free association, unconscious material can be made conscious through this process. Art enables adults to be able to play" (p. 22).

Les observations faites par Kramer, Tanguay, Robbins et Dalley laissent entendre que le jeu est un élément qui stimule l'imaginaire des patients. Kramer met toutefois en garde contre le danger d'encourager le jeu au détriment de l'art, de présenter au patient l'art comme un jeu sans plus. Le jeu pour Kramer est nettement régressif par rapport à l'art et ne permet pas au patient d'évoluer au même rythme et de la même manière que l'art. Pour Robbins, Dalley, Wallace et Tanguay, le jeu est perçu comme une étape quasi essentielle à l'élaboration artistique, c'est pourquoi il est fortement encouragé. Une variable explicative plausible de cette situation m'apparaît reliée à la différence de clientèle. Alors que Kramer relate ses expériences d'art-thérapie avec de jeunes enfants qui sont en processus de maturation, les quatre autres s'adressent plutôt à une clientèle adulte qui doit justement réapprendre à jouer, à être spontané comme un enfant peut l'être. Les dangers que mentionne Kramer, comme celui d'encourager le jeu au détriment de l'art, ne se présentent pas de la même façon avec des adultes, en tout cas sûrement pas avec la même acuité qu'avec des enfants.

Thérapie par l'art vs thérapie par le jeu

Dans les débuts de la thérapie avec les enfants, la distinction entre la thérapie par le jeu et par l'art n'existait pas vraiment, les activités artistiques étant intégrées à la thérapie par le jeu, ce qui semble d'ailleurs être fréquemment encore le cas aujourd'hui. En thérapie par le jeu, les matériaux les plus fréquemment utilisés sont

des jouets de différente nature tels que poupées, théâtre de marionnettes, bac de sable, bassin d'eau, maison de poupées, modèles réduits de personnages divers et d'objets de toutes sortes, etc. Les médias d'expression artistique tels que le dessin, la peinture, le modelage en font également partie; on peut constater ici que la frontière est très mince entre la thérapie par le jeu et par l'art en ce qui a trait au matériel utilisé.

L'expression artistique dans le contexte de la thérapie par le jeu navigue donc sous le vocable du jeu, ce que l'on peut constater d'ailleurs dans beaucoup d'écrits consacrés à la thérapie par le jeu. Cette situation illustre bien combien l'art et le jeu sont très souvent associés ensemble, voire qu'ils sont perçus comme étant sensiblement de même nature. Est-ce vouloir couper les cheveux en quatre que de tenter de les distinguer? Je ne crois pas car il me semble important de distinguer l'art-thérapie de la thérapie par le jeu si nous voulons cerner la spécificité de notre travail comme art-thérapeute, particulièrement avec les enfants.

En art-thérapie, le jeu est utilisé en fonction de son accès plus direct au monde des fantaisies, de l'imaginaire, et non pas comme une modalité thérapeutique première. C'est l'esprit qui accompagne le jeu qui sera retenu en art-thérapie plutôt que la structure et les modalités inhérentes à la thérapie de jeu telles que l'utilisation de jouets, de toutes sortes, maison de poupées, création de jeux de rôles, etc. Je pense que c'est essentiellement à ce niveau que l'on peut différencier la thérapie de jeu de la thérapie de l'art.

J'ai clarifié jusqu'à maintenant en quoi l'art et le jeu sont à la fois deux concepts qui sont fort imbriqués ensemble tout en ayant leur spécificité propre, que leur alliage en art-thérapie peut être bénéfique dans le processus de résolution des conflits vécus par le client. Afin d'illustrer plus concrètement l'impact de l'expérience du jeu symbolique et de l'enjouement (dispositions psychologiques que le jeu traduit et qu'il développe) sur l'expression artistique et sur l'évolution globale de la thérapie, je vais présenter dans le chapitre qui suit l'histoire du cas d'Anna.

CHAPITRE IV

COMBINAISON DE LA THÉRAPIE PAR LE JEU ET PAR L'ART: présentation du cas d'Anna

Dans le cadre d'un stage en art-thérapie, j'ai rencontré Anna, une petite fille de six ans d'origine jamaïcaine. Ce cas, comme je l'ai mentionné au début de mon mémoire, est à l'origine de mon intérêt à approfondir mes réflexions sur l'art et le jeu. Il se veut donc une illustration concrète des hypothèses de ma recherche. Il faut rappeler que c'est Anna qui m'a orientée à intervenir au niveau du jeu et d'ainsi combiner la thérapie de jeu à la thérapie par l'art. Ce fut heureux car les expériences vécues par Anna au niveau du jeu symbolique ont eu à mon avis des répercussions favorables dans sa création d'images et dans la progression de la thérapie en général. La manière dont elle jouait, la qualité de son jeu, la confiance qu'elle y a acquise se sont progressivement transférées à sa production créatrice. Ceci va dans le sens des recherches de Singer (1979) qui ont démontré que les individus ayant eu l'opportunité de vivre des expériences de jeux symboliques et imaginaires sont plus imaginatifs globalement. C'est pourquoi, il me semble pertinent de présenter plus longuement ce cas, la manière dont s'est déroulée la thérapie et comment j'ai combiné le jeu et l'art comme modalités d'expression.

Sans oublier le fait que nous soyons en présence d'un cas d'interculturalisme, je me dois de mentionner que mon analyse a principalement retenu les aspects cliniques du fonctionnement d'Anna en rapport avec ses problèmes d'ordre psychosomatique, son hyperactivité et son insécurité.

Histoire d'Anna

Au moment de la thérapie, Anna recommençait sa maternelle au Centre de jour du département de pédopsychiatrie d'un hôpital général, suite à des difficultés d'adaptation lors de sa première expérience à la maternelle l'année précédente. Elle s'était alors retrouvée dans un groupe d'immersion en français alors que sa langue maternelle est l'anglais. Elle n'arrivait pas à comprendre les directives du professeur. Des problèmes académiques et de comportement s'ensuivirent. Elle était également perçue comme agressive et malheureuse, s'isolant de ses compagnons et faisant des crises de "temper tantrum". Elle n'était guère populaire auprès de son groupe. Après deux mois dans le programme psycho-éducatif du centre de jour de l'hôpital, Anna continue à présenter des problèmes de comportement dans un groupe réduit d'enfants. Selon son professeur, elle est facilement distraite, teste l'autorité et cherche l'approbation des adultes de façon inappropriée. Elle m'est alors référée, le professeur estimant qu'Anna pourrait bénéficier d'une relation plus individualisée avec une adulte, étant donné ses besoins immenses à combler sur le plan socio-affectif.

Développement

Anna est une enfant prématurée. Née à sept mois de grossesse, elle ne pesait que 2 livres et 15 onces. Durant la grossesse, la mère d'Anna a souffert d'hypertension et a été hospitalisée à 30 semaines pour toxémie (pré-éclampsie). Deux semaines plus tard, elle a dû accoucher par césarienne car l'enfant présentait beaucoup de détresse foetale. Le bébé a dû rester 6 semaines à l'hôpital, la mère visitant régulièrement sa fille pendant cette période et la nourrissant au sein et à la bouteille. Ce fut un bébé difficile avec nombre de coliques, qui dormait le jour et restait éveillée la nuit; elle s'est développée lentement. Elle a commencé à babiller à six mois et à parler à un an. Elle a marché à 15 mois. Elle a dû se faire garder dès l'âge de 3 mois, sa mère étant retournée à l'école et ses grands-parents travaillant tous les deux. De 18 mois à 5 ans, Anna est allée en garderie. L'enfant est asthmatique et est sous médication, ce qui la rend hyperactive.

Milieu familial

La jeune mère, qui venait tout juste d'avoir 17 ans à la naissance de sa fille, a été effrayée par les responsabilités et les soins nécessités par un bébé malade. Ses parents l'ont alors aidée mais comme ils travaillaient (et travaillent encore tous les deux), c'est à elle que revenait la première responsabilité. Originnaire de la Jamaïque, elle est arrivée à Montréal à l'âge de huit ans. Le père

d'Anna, quoique plus vieux de cinq ans que la mère d'Anna, n'a jamais été présent à l'enfant et n'a jamais voulu prendre de responsabilité face à elle. Il la voit occasionnellement lors de circonstances spéciales, comme le jour de Noël ou de son anniversaire de naissance. Anna est toujours demeurée avec sa mère chez ses grand-parents; un oncle, le frère de sa mère habite là également. La mère et Anna ont leur chambre à coucher au sous-sol et couchent dans le même lit; le frère a lui aussi sa chambre au sous-sol. Au 2ème étage du duplex, habitent l'autre frère de la mère d'Anna avec son épouse et leur petit garçon de deux ans. La mère d'Anna est actuellement étudiante en techniques infirmières. Sa famille appartient à la religion "Pentecostal" et elle-même est pratiquante. Elle va régulièrement à l'église avec Anna.

Anna est toujours apparue à la mère comme lente intellectuellement, amicale avec les adultes et aimant la compagnie des autres enfants. D'après elle, Anna n'est pas acceptée dans le groupe par suite de sa lenteur intellectuelle. A la maison, elle a beaucoup de difficulté à contrôler Anna qui est fort entêtée, un trait de caractère que la mère s'approprie pour elle-même également. Elle a tendance à la frapper si elle est en colère mais "seulement sur les fesses". D'après la mère, il n'y avait pas de problèmes majeurs avant qu'Anna ne soit intégrée à une classe d'immersion en français.

Il est noté dans le dossier que la mère semble sous-évaluer le langage et les capacités d'Anna et semble également accepter le futur

limité de sa fille sans plus d'exploration. Le placement d'Anna dans une classe d'immersion en français était de plus inapproprié.

Rencontres avec la famille

J'ai rencontré la mère d'Anna à deux reprises, à mi-chemin et vers la fin de la thérapie avec Anna. La première rencontre a eu lieu dans le contexte de séances organisées à toutes les deux semaines par le professeur d'Anna. La mère de l'enfant m'est alors apparue comme une jeune femme intelligente, fatiguée, austère et moralisante face à Anna. Elle semble manquer d'énergie pour être en mesure de prendre certaines décisions concernant sa fille, par exemple le fait qu'Anna couche encore avec elle. Le professeur travaille à ce niveau depuis quelque temps mais il ne semble pas y avoir de changement encore; la mère dit qu'Anna a trop peur de la noirceur (Anna a une chambre à coucher à l'étage de ses grands-parents mais n'a jamais voulu y coucher).

Lorsque je raconte en quelques mots ce qui se passe en art-thérapie avec Anna, qu'elle aime beaucoup jouer, "être la mère", la mère d'Anna réagit immédiatement en disant que sa fille veut toujours être le "boss", que ça ne la surprend pas. Pendant l'entrevue, Anna joue avec la plasticine, et avec des moules, fait des coeurs qu'elle nous donnera à la fin. Elle demande à sa mère si elle l'aime, la même question qu'elle m'a demandé cette journée-là en session individuelle d'art-thérapie. Elle se rapproche alors physiquement de

sa mère pour l'embrasser. Anna réagissait alors au fait que le professeur racontait à sa mère un incident qui s'était passé dans l'autobus et où Anna n'avait pas eu un comportement approprié. Ce même comportement séducteur d'Anna s'est reproduit à quelques reprises en art-thérapie suite à un "acting out".

La mère est plus ou moins d'accord qu'Anna voit son père, elle ne voit pas ce que peut retirer Anna d'une telle relation. C'est sa mère qui lui a laissé entendre que c'est bien qu'Anna voit son père de temps en temps. La mère d'Anna vit de l'amertume face à cet homme qui ne l'a jamais supportée depuis la naissance de leur fille. Elle n'est d'ailleurs pas du tout intéressée à avoir des contacts avec d'autres hommes, pendant le temps de ses études à tout le moins. Elle projette d'aller travailler en Floride à la fin de ses études, son grand-père vivant là-bas.

La deuxième rencontre avec la famille s'est faite sous forme d'évaluation familiale en art-thérapie. Étaient présentes à cette rencontre, Anna, sa mère, sa grand-mère ainsi que son professeur de maternelle. Cette session d'évaluation a pu me donner de précieuses informations sur la constellation familiale dans laquelle vit Anna. Dans le cadre de l'exercice où elles avaient toutes les trois à dessiner leur famille, la grand-mère se sentait très insécure et pratiquement incapable de dessiner. C'est sa fille qui a tenté à plusieurs reprises de soutenir et encourager sa mère à dessiner. Elle lui a fait nombre de suggestions et même sa petite fille Anna a encouragé sa grand-mère à dessiner en lui suggérant de copier sur son dessin. Cette belle

femme dans la quarantaine a exprimé à travers ses dessins son impuissance, sa fragilité et son insécurité, ce qui explique son besoin d'être entourée de ses enfants et de vivre à travers eux, d'avoir de la difficulté à s'en séparer. La jeune Anna s'est quant à elle exécutée rapidement et avec beaucoup de concentration: elle a dessiné sa grand-mère et son cousin qui habite au 2ème alors que la grand-mère a dessiné sa fille et son petit-fils après beaucoup d'effort et d'auto-critique. La mère d'Anna est la seule de la famille à avoir dessiné les cinq membres de la famille et elle l'a fait avec beaucoup d'assurance et d'affirmation.

Cette session m'a permis de constater que la délimitation des rôles familiaux semble plutôt floue entre les membres de cette famille, particulièrement entre ceux de la grand-mère et de la mère. Pour Anna, laquelle des deux femmes est vraiment identifiée à l'image maternelle? Dans son dessin, c'est sa grand-mère qu'elle a dessinée. Et l'absence de figure masculine dans les dessins de la grand-mère et d'Anna confirme les dires de la grand-mère qui a laissé entendre durant l'entrevue que son mari était peu présent psychologiquement et physiquement à la maison. Cette constellation familiale n'aide certainement pas Anna à se sentir au clair avec son propre sens d'identité. La mère d'Anna a des difficultés à se séparer de sa mère, et cette dernière a elle aussi des difficultés à se séparer de ses enfants. Il n'est donc pas étonnant qu'Anna vive cette même problématique. Par ailleurs, il semble plus confortable pour cette famille de se concentrer sur les problèmes d'Anna plutôt que de chercher à clarifier l'impact de leur situation familiale "spéciale" sur

les difficultés d'Anna. Le fait que la famille d'Anna soit d'origine jamaïcaine, donc de culture différente de la société québécoise dans laquelle elle habite maintenant, devrait être pris en considération dans notre analyse du cas d'Anna, comme le souligne avec justesse Nathan (1993) dans son volume traitant de l'ethnopsychiatrie. Dans quelle mesure les difficultés d'adaptation de cette famille à une culture différente, l'inévitable obligation de laisser tomber certaines traditions, certains rites symboliques ou même certaines formes de jeux affectent leurs attitudes et comportements actuels? Il est difficile de cerner l'influence de ces facteurs dans la compréhension du cas d'Anna étant donné le peu d'informations disponibles sur les antécédents familiaux. On peut toutefois émettre l'hypothèse que cette problématique familiale de fusion entre les différents membres de la famille soit un indice de l'anxiété sous-jacente au déracinement de leur pays d'origine.

Résultats à l'évaluation psychologique

L'évaluation psychologique laisse entendre qu'Anna est limitée intellectuellement, particulièrement au niveau de ses habiletés non-verbales, ceci dû probablement à sa naissance difficile. Par ailleurs, Anna donne un rendement meilleur au plan verbal (basse moyenne), celui-ci souvent compromis par ses difficultés d'attention et son hyperactivité.

Problématique

Même si Anna Freud (1965) nous met en garde de poser un diagnostic précoce lorsqu'il s'agit d'une jeune enfant en plein développement, l'on peut associer la problématique d'Anna à celle des individus-adultes présentant une organisation-limite (borderline) de la personnalité. Les troubles que présente Anna semblent en effet reliés au processus de développement de la séparation-individuation tel que défini par Mahler (1980), c'est-à-dire celui de la distanciation, de la formation des limites et le détachement de la mère. Le dilemme principal auquel est confrontée Anna est celui de se séparer de sa mère tout en maintenant des liens avec elle; la peur d'être abandonnée côtoie celle d'être autonome et séparée. Les mécanismes de fusion et de clivage utilisés par Anna sont des indices de sa difficulté à devenir autonome. Selon Robbins (1987b), les individus présentant une personnalité de ce type n'ont pas résolu le dilemme du bon et du mauvais coexistant côte à côte dans le même espace: "All that is good and nurturing remains on the outside, while an immense hunger and greed, which is the bad, stays on the inside" (p. 45). L'immense besoin d'affection d'Anna l'amène à vouloir tout contrôler dans son environnement (crises de colère, etc) pour obtenir ce qu'elle désire, ce qu'elle ne réussit pas toujours. Cette situation rend Anna particulièrement vulnérable, anxieuse et peu confiante dans ses moyens. On peut supposer qu'elle somatise à travers son asthme ses frustrations et difficultés relationnelles avec l'image maternelle.

Objectifs thérapeutiques

Étant donné la symptomatologie d'Anna: problèmes psychosomatiques (asthme), impulsivité, insécurité, difficulté à délimiter ses frontières, mon objectif global dans cette thérapie a été d'instaurer une relation thérapeutique qui permette à Anna de développer une sécurité de base. Mes objectifs plus spécifiques étaient de favoriser l'expression émotive et créatrice d'Anna et d'ainsi contrer sa propension à somatiser ses émotions plutôt qu'à les exprimer à travers différents intermédiaires (langage, jeu et art), de dénouer certains conflits et diminuer certaines peurs, de renforcer sa capacité à l'autonomie et son estime d'elle-même. Différents jeux de rôle, jeux symboliques ou imaginaires et la création d'images par le biais du modelage, du dessin et de la peinture ont été les modalités d'expression les plus fréquemment utilisées dans la poursuite de mes objectifs.

Déroulement de la thérapie

J'ai rencontré Anna une vingtaine de fois sur une période de cinq mois et demi. Pour des motifs de clarté, j'ai regroupé les événements de la thérapie en trois phases: les débuts de la thérapie, la phase intermédiaire et la fin de la thérapie.

1- Les débuts de la thérapie (de la 1ère à la 7ème session)

Avant de rencontrer Anna individuellement en art-thérapie, j'ai pu établir contact avec elle dans le cadre de deux sessions d'art-thérapie que j'ai dirigées avec son groupe de maternelle, groupe que je n'ai pas continué par la suite. Quand je suis allée la chercher pour la première session d'art-thérapie, elle me connaissait donc quelque peu et n'était pas du tout intimidée par ma présence. Elle était au contraire tout excitée de m'accompagner à mon bureau et le démontrait très clairement par son exubérance tant verbale que non-verbale et par son large sourire à mon endroit. C'est une petite fille très impulsive qui réagit promptement à la moindre stimulation nouvelle.

Anna introduit dès la première entrevue des jeux imaginaires

La première entrevue ne s'est pas déroulée dans le bureau que j'utiliserai habituellement lors des sessions subséquentes. C'est le bureau d'une ergothérapeute dans lequel il y a beaucoup de jouets, ce qui a peut-être influencé la perception d'Anna sur le genre d'activités à faire en art-thérapie, quoique je lui ai clairement indiqué ce en quoi consistait l'art-thérapie et qu'elle n'avait pas à toucher au matériel de jeu qui se trouvait dans la pièce. C'est donc une première entrevue spéciale où Anna est fortement stimulée par tout ce qu'elle voit dans la pièce, elle veut jouer avec le téléphone, etc. Quand je lui demande de dessiner, elle accepte mais réalise son

dessin très rapidement comme pour se débarrasser de ce que je lui demande. C'est un dessin d'elle-même et de Bugs Bunny qui mange une carotte (cf. fig. 1). Après avoir exécuté ce dessin, elle veut me coiffer et jouer à la mère avec moi. Elle veut jouer le rôle de sa mère et que je sois Anna, ce que j'accepte. A la fin de l'entrevue, je lui redemande de dessiner. Elle s'exécute encore très rapidement, sans manifestement aucun intérêt. Elle se redessine ainsi que son cousin que l'on distingue à peine. Ils sont entourés d'une dizaine de ballons. Le tracé plus accentué des ballons et le large espace qu'ils occupent font en sorte qu'ils ressortent beaucoup plus que les personnages eux-mêmes, même s'ils sont exécutés fort sommairement.

Dès cette première entrevue, Anna est à la recherche d'un jeu avec des règles (situation mère-enfant), jeu qui est très près de la réalité qu'elle vit. Elle ne transpose guère. Elle fait face à son anxiété en choisissant une situation qu'elle connaît bien. Elle s'identifie à l'image maternelle qui contrôle toute la situation, y compris sa fille mais qui est nourissante en même temps car elle prépare un repas jamaïcain. Je pense qu'en tant qu'art-thérapeute, j'ai été un peu désarçonnée par cette première entrevue qui ne se déroulait pas comme je l'avais imaginée. La séance de thérapie s'est presque entièrement déroulée sous forme de jeu imaginaire plutôt que de création d'images visuelles. Si l'on tient compte des difficultés de coordination motrice et visuo-perceptuelle d'Anna telles que décrites par la psychologue et qui se révèlent dans l'exécution de ses dessins, l'on peut comprendre qu'Anna ait voulu orienter la session sur un terrain où elle se sent plus à l'aise, c'est-à-dire celui des mots

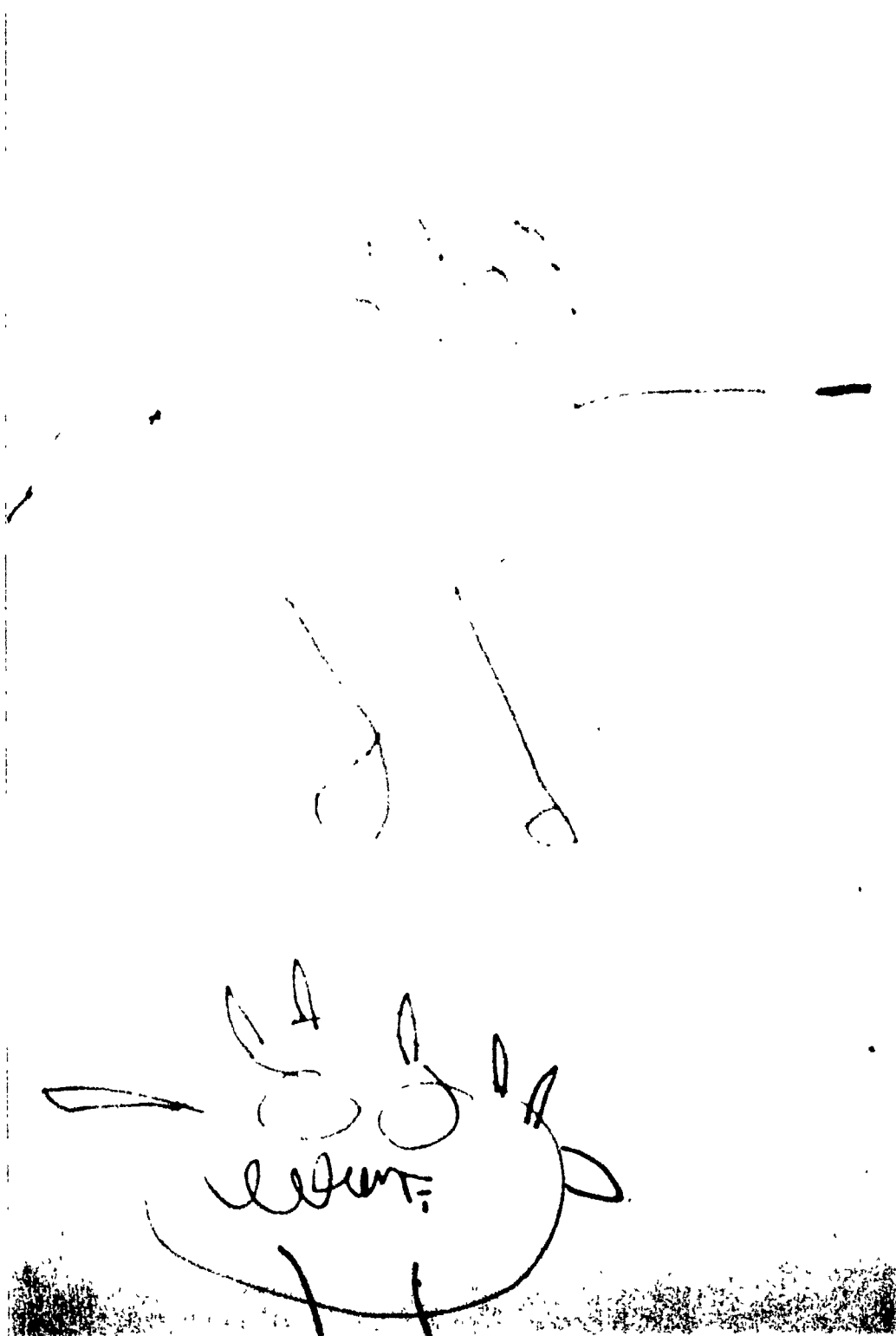


Fig. 1. Anna et Bugs Bunny mangeant une carotte

et du langage. J'ai accepté plutôt facilement d'entrer sur ce terrain car elle m'apparaissait y prendre tellement de plaisir et était fort vivante dans ce jeu de rôle. On peut voir que le thème de l'oralité se retrouve tant au niveau du jeu que du dessin; la manière dont Anna s'exprime à travers ces intermédiaires laisse entrevoir une enfant en manque sur le plan affectif.

Mais lorsque le même comportement s'est répété à la deuxième session, je suis devenue plus réticente à m'engager dans cette voie, me sentant contrôlée par Anna et en même temps partagée entre le désir de tenir compte de ses besoins et des miens comme stagiaire en art-thérapie et non en thérapie par le jeu. Comment interpréter l'attitude d'Anna? A côté de ses difficultés réelles au niveau de la création d'images, est-il possible qu'Anna résiste au processus thérapeutique comme tel? L'intensité de sa réponse quand je lui demande de dessiner dans cette deuxième session: "*Je n'aime pas dessiner, je haïs dessiner*" va dans le sens d'une réaction transférentielle à mon endroit. Je suis la mauvaise mère qui lui demande de faire quelque chose qu'elle a de la difficulté à réaliser, qui la met donc dans une situation où elle se sent confrontée à son manque d'habileté. Sa réaction première est d'éviter cette confrontation et de se diriger dans une autre voie.

A ma demande, elle dessine à la fin de la session sa famille entourée de ballons (cf. fig. 2). C'est plutôt confus et fort enchevêtré comme dessin de famille. Ses deux grand-pères sont les personnages qui ressortent le plus du dessin. Sa mère n'est pas présente, alors que



Fig. 2. Famille d'Anna entourée de ballons

la grand-mère y est représentée ainsi qu'une tante. On peut interpréter cette absence de la mère comme significative d'une relation affective perturbée entre Anna et sa mère, à tout le moins d'un manque. Il est possible que ce soit la grand-mère qui incarne réellement à ses yeux le rôle de la mère. La confusion de rôles me semble une hypothèse valable étant donné qu'Anna vit depuis sa naissance avec sa grand-mère, son grand-père et sa mère.

Le thème des ballons est encore présent dans cette deuxième entrevue. Ils sont encore nombreux et entremêlés pêle-mêle aux différents personnages de la famille. On peut d'une part faire l'hypothèse que cette profusion de ballons reflète une insatisfaction au niveau de l'oralité, les ballons étant symboliquement souvent associés au sein maternel. On peut d'autre part associer les ballons à l'énergie respiratoire qu'ils exigent lorsqu'on les gonfle. Dans les deux cas, la symbolique du ballon est associée à beaucoup d'anxiété et d'angoisse qui se reflètent dans la manière compulsive de dessiner des ballons à répétition. Cette angoisse associée aux ballons (sein-respiration) irait dans la ligne de la problématique asthmatique. En psychosomatique, on associe souvent le fait que l'enfant qui présente des problèmes respiratoires a des difficultés à communiquer ses besoins à sa mère. Ce thème des ballons reviendra à plusieurs reprises dans le cours de la thérapie, ce qui semble confirmer une relation difficile avec l'image maternelle.

Un temps pour le jeu, un temps pour l'art

Ces deux premières sessions m'ont amenée à clarifier plus précisément ce que j'attendais de cette thérapie avec Anna. Je décide donc de couper court à mon ambivalence en structurant la thérapie de la manière suivante: un temps sera alloué pour le jeu et un temps sera alloué pour la production artistique. Ce format satisfait Anna et me satisfait également car je m'y sens plus à l'aise. C'est à partir de là que je décide vraiment d'intégrer le jeu à l'art-thérapie.

Ambivalence d'Anna face à l'image maternelle

Anna investit très rapidement au niveau de sa relation avec moi. Elle semble tellement en manque d'affection et de sécurité qu'elle colle littéralement à moi, physiquement et psychologiquement. Elle s'assoit toujours très près de moi, envahissant tellement mon espace que souvent je sens le besoin de prendre certaines distances. Je sens quelquefois un malaise au niveau de certains contacts physiques qu'elle a avec moi, contacts qui m'apparaissent ambigus et troubles. A la 3ème entrevue, Anna veut que je joue encore le rôle du bébé et qu'elle joue celui de la mère. Je suis quelque peu réticente et Anna finit par me donner le rôle de la mère alors qu'elle joue celui du bébé. C'est alors qu'elle m'a demandé si je pouvais la prendre dans mes bras, ce que j'ai fait. Elle s'est assise sur mes genoux et je lui ai chanté une chanson qu'elle a écoutée avec beaucoup d'attention et sans bouger.

Par la suite, lorsqu'elle veut peindre une famille de poisson (c'est la première fois qu'elle utilise la peinture en thérapie), elle est plutôt désorganisée, l'expérience n'est guère réussie. Elle s'éclabousse avec le pinceau et salit son chandail. Elle réagit en disant: "*Ma mère va être fâchée, elle va me tuer*". Dans cette verbalisation, Anna véhicule sa peur d'être annihilée, sa peur de l'autorité parentale qu'elle perçoit très menaçante. Elle se sent vite coupable. Si on regarde la séquence de la session, l'expérience positive de rapprochement d'Anna avec l'image maternelle dans le cadre du jeu de rôle n'a pas eu d'effets bénéfiques au niveau de la production. Je me suis demandée après cette session si le jeu de rôle n'avait pas rendu Anna quelque peu anxieuse, ce rapprochement étant peut-être prématuré à ce stade-ci de la thérapie. Le médium était également nouveau pour Anna, faut-il ajouter, ce qui a pu provoquer une certaine anxiété face à l'activité.

Première création significative d'Anna: un petit bébé en cire

Les effets bénéfiques du jeu de rôles sont plutôt apparus à l'entrevue suivante. Anna a alors fabriqué un petit bébé en cire d'abeille (cf. fig. 3) qu'elle chérit affectueusement: elle l'embrasse et lui parle tout doucement. C'est la première fois depuis le début de la thérapie qu'Anna est contente de ce qu'elle a réalisé. Il m'apparaît que le modelage est un médium où elle se sent plus à l'aise, certainement plus en tout cas qu'avec la peinture utilisée à la session précédente. C'est pourquoi j'ai continué à introduire volontairement



Fig. 3. Petit bébé en cire d'abeille

presqu'à chaque entrevue ultérieure de la plasticine et de la cire d'abeille. Ces médias peuvent être utilisés comme des objets symboliques dans le cadre de la thérapie de jeu ou comme matière en vue de créer des images en thérapie par l'art. Ils sont donc à mi-chemin entre le jeu et la création visuelle. Ils facilitent une transition progressive du jeu à l'art.

A la fin de cette entrevue, Anna me demande si je veux être sa maman et elle me prend par la taille. La session précédente semble avoir accélérer le transfert positif. Le fait qu'Anna me demande d'être sa maman indique son besoin énorme d'être maternée et nourrie émotivement. Ses jeux en sont une confirmation. Il y a toujours la maman qui nourrit son bébé, qui prépare la nourriture, qui maternelle affectueusement parfois, mais qui peut être fort contrôlante en d'autres occasions. Peller (1956) parle de cette forme de jeu comme étant enracinée dans la relation avec la mère pré-oedipienne qui est source de réconfort tout autant que de peur et de terreur. Ce genre de jeu peut apparaître monotone à l'observateur car le conflit sous-jacent est simple: tous les feelings de l'enfant sont reportés sur une seule personne, la mère omni-présente qu'il a peur de perdre. L'enfant l'aime et en a peur, il veut l'avoir pour lui tout le temps, être comme elle mais en même temps la remplacer. Les gains secondaires obtenus de ce jeu pré-oedipien sont reliés, selon Peller, au fait de jouer un rôle actif plutôt que passif; en faisant aux autres ce que la mère toute-puissante lui a fait, il peut appréhender ses émotions de rage et d'anxiété: "Incorporating the good and the bad mother may help the child remember the good mother in time of

distress, and this in turn prepares the ground for an object relationship, e.g. for a tie lasting beyond the gratification of a need" (p. 187).

Les deux sessions qui suivent (5^e et 6^e) laissent voir une Anna affectueuse dans ses jeux, plus calme et collaboratrice. Les personnages des jeux de rôle ont vieilli, elle décide que nous sommes des amies de 18 ans ou des soeurs de 23 ans (l'âge de sa mère). L'interaction mère-enfant qui se retrouvait dans les jeux de rôles précédents devient une relation entre pairs. Elle joue avec la cire d'abeille qui a déjà la forme de petites boules. Ce sont pour Anna des poissons, de la nourriture. Elle n'investit pas ici dans la création comme telle d'objets ou de personnages.

Anna a besoin de support dans l'élaboration de ses dessins/récurrence du thème des ballons

Quand je lui demande de dessiner, elle veut que je dessine moi aussi. Je sens qu'elle a besoin d'un support, c'est pourquoi j'accepte de dessiner sur une feuille à part. Elle débute en dessinant une maison, puis me dessine et se dessine. Enfin elle dessine une trentaine de ballons (cf. fig. 4). Encore une fois, les personnages sont à peine visibles alors que les ballons et la maison ressortent au contraire. Il y a, comme dans ses dessins précédents, cette compulsion dans le geste et dans le fait de répéter ces nombreux cercles-ballons, comme un besoin insatiable jamais comblé. Cette

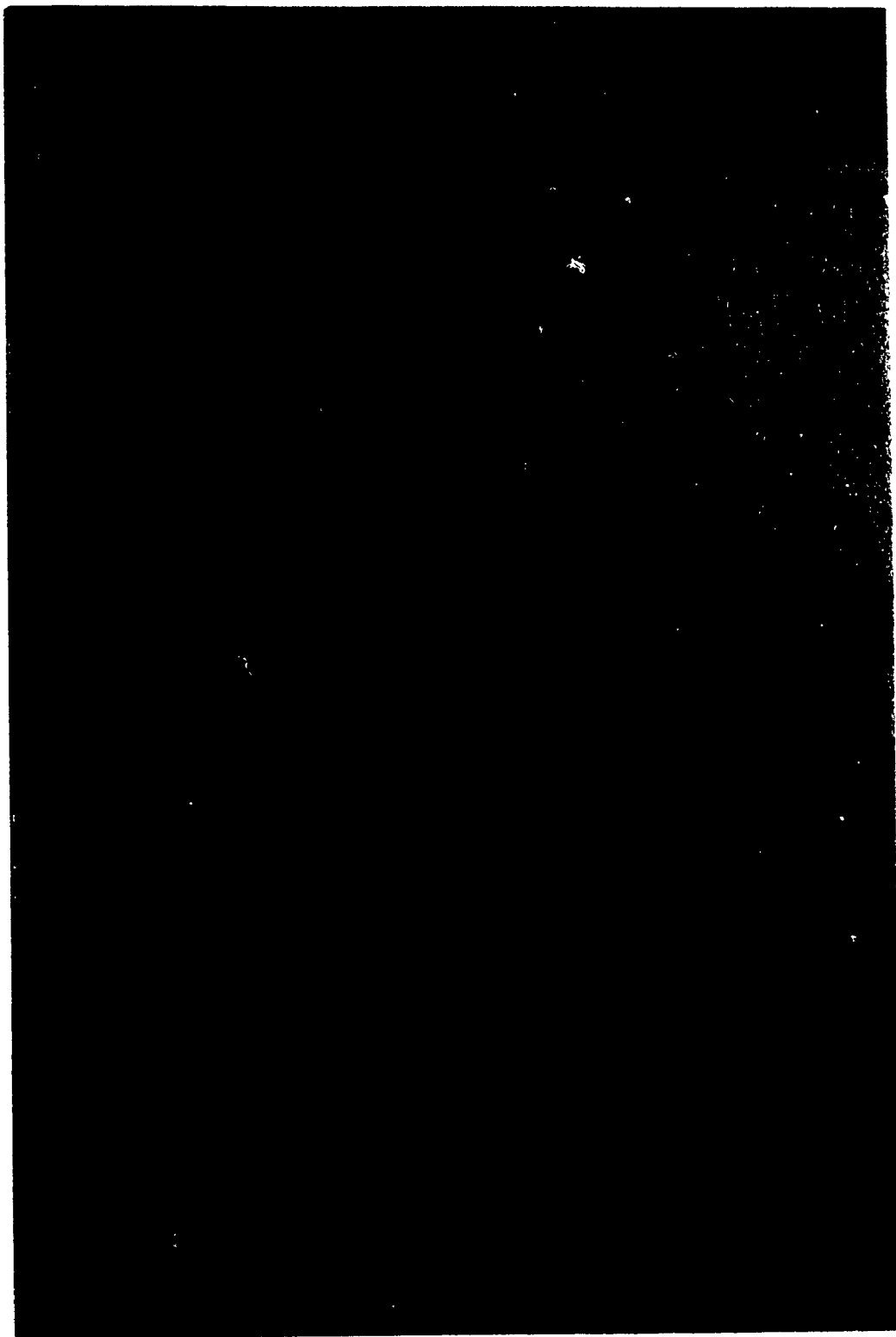


Fig. 4. Maison aux ballons

sorte de répétition compulsive dans les dessins est du même type que les situations répétitives dans les jeux de rôles. Les enjeux sont toujours reliés à la relation avec l'image maternelle. Ces nombreuses répétitions autour d'un même thème, qui se retrouve à la fois dans les situations de jeu et dans les productions graphiques, démontrent bien ce besoin qu'a Anna de maîtriser et de résoudre cette situation conflictuelle.

A la suite de cette 6ème entrevue, Anna me redemande si je veux être sa mère. Je lui réponds en lui disant que si j'étais sa mère, on ne pourrait se voir toutes les semaines comme c'est le cas maintenant, que je n'aurais probablement pas le temps de jouer avec elle comme on le fait dans les sessions de thérapie. Cette réponse semble la satisfaire momentanément mais sa préoccupation face à notre relation réapparaîtra dans la session suivante sous une autre forme.

La structure de la thérapie continue à être la même. Je joue avec Anna pendant un certain temps et par la suite j'arrête le jeu et je lui demande soit de dessiner ou de peindre mais les limites m'apparaissent floues entre ce qui appartient au jeu et ce qui est de l'ordre de la création artistique. Je recommence à me poser des questions sur ce format. Je me sens quelque peu réticente à jouer le rôle du bébé qui se fait contrôler par sa mère, ce que je lui manifeste à quelques reprises. Son identification à une image maternelle contrôlante et punitive devient parfois très forte: "*Si tu n'écoutes pas, tu vas avoir la fessée*" me dit-elle à un certain moment.

Alors que dans certains jeux imaginaires, comme dans celui-ci, apparaissent des menaces de violence à mon égard, dans son contact réel avec moi, Anna cherche surtout à me plaire. Dans cette session, elle me demande si elle peut venir chez moi et elle m'invite à aller chez elle. Elle fabule en me disant que sa mère est blanche, toujours son désir que je sois sa mère pour finalement me dire que sa mère est brune. Elle est préoccupée de savoir si j'ai des filles, un mari. Elle m'embrasse quand on joue à la mère et me tient dans ses bras. Tous ces comportements laissent voir qu'Anna investit beaucoup émotivement dans la relation, qu'elle veut se rapprocher de moi, qu'elle veut être aimée à tout prix. Parfois, je me sens envahie par cette petite fille qui s'est taillée si rapidement une place dans l'univers de notre relation que je sens que je dois mettre certaines limites.

2- Phase intermédiaire (de la 8ème à la 16ème session)

Confrontation

La 8ème entrevue m'apparaît une session importante dans le processus thérapeutique. Je décide de confronter Anna au fait qu'elle contrôle toujours la situation et ne respecte pas les règles fixées au départ. Lorsque je lui demande de dessiner, elle ne veut pas, elle est très fâchée contre moi. J'ai l'impression que je dois négocier avec elle mais être ferme, qu'elle sente que je ne lâcherai pas l'entente de départ. Après plusieurs essais de contourner la situation (s'amuse à

écrire au tableau, etc), Anna se décide à dessiner sa maison mais me demande de dessiner moi aussi, ce que je fais sur une autre feuille. Elle me donne son numéro de téléphone qu'elle inscrit sur son dessin.

Symbolique de la grossesse et de la naissance/évolution parallèle au niveau de l'investissement dans la création d'images

A la session suivante (9ème session), Anna décide qu'elle est la maman et que je suis dans son ventre. C'est le retour à la fusion primitive, à l'incorporation qu'on retrouve dans la symbolique de ce jeu. Au moment où je tente de mettre des limites à Anna, sa réaction est de retourner en arrière à un stade où la mère et l'enfant sont réunies intimement. Puis c'est la naissance du bébé et Anna me donne à manger. C'est comme une naissance psychologique, un symbole de l'acceptation d'une certaine séparation.

Elle accepte facilement de peindre et apprécie énormément ce qu'elle a réalisé. Elle veut d'ailleurs apporter sa peinture à la maison (cf. fig. 5). C'est effectivement une peinture où elle a réussi à utiliser la couleur et les formes d'une manière plus organisée. Il y a une nette évolution dans cette peinture par rapport à ce qu'Anna a réalisé antérieurement. Je pense que la confrontation de la semaine précédente a permis à Anna de sentir que je pouvais être ferme tout en acceptant qu'elle puisse exprimer sa colère envers moi et sans que cela me détruise ou que je la rejette. Son anxiété a sûrement diminué, sa peur d'être rejetée également. C'est une enfant qui a

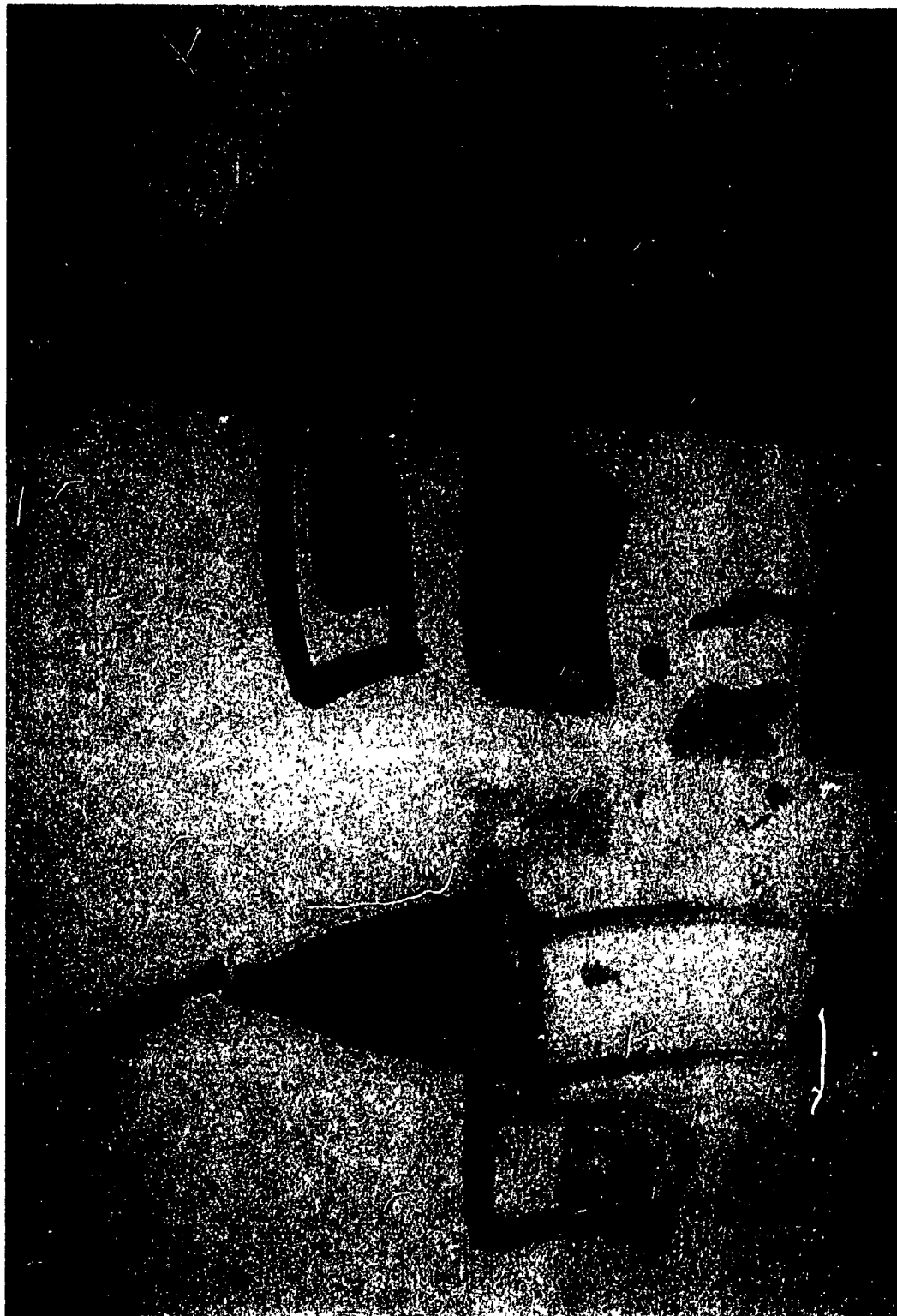


Fig. 5. Maisons d'Anna et de son cousin

tellement peur d'être mise de côté, qui se sent tellement coupable d'exprimer son agressivité qu'elle est prête à faire n'importe quelle pirouette pour se faire aimer. Je crois également que la symbolique du jeu de la grossesse et de la naissance illustre l'apparition d'une capacité à délimiter ses frontières entre elle et moi, entre elle et l'image maternelle. Ce jeu semble avoir eu un impact positif au niveau de l'organisation de sa peinture, de sa capacité à investir émotivement dans ce qu'elle fait et à y sentir une valorisation et une satisfaction personnelles. Un certain enracinement commence à se faire sentir.

Les six sessions qui ont suivi consolident notre relation. Il reste qu'Anna a beaucoup de difficulté à terminer les sessions de thérapie. Elle agit de façon provocante à différentes reprises: renverse un pot de peinture, barbouille la table de peinture, se jette par terre à une occasion quand c'est le moment de partir. Il est très important que je lui annonce à l'avance combien il reste de temps avant la fin de la session. Elle a peu de tolérance à la frustration face au départ quoique durant les sessions, elle devient plus collaboratrice et commence à prendre plaisir à créer des personnages avec la plasticine, à dessiner et à peindre.

Rituel: jeux et création d'objets et personnages

Les débuts de session sont comme un rituel. Anna a de plus en plus de personnages qu'elle a fabriqués seule ou avec mon aide. Je les mets sur la table au début de la session et elle est toujours contente de les retrouver (cf. fig.6-7-8-9). Ils ont été réalisés à l'aide de la plasticine et de la cire d'abeille. Avec la plasticine, elle crée des personnages plutôt primitifs, particulièrement des bébés qui sont couchés dans leur lit, des mamans ou papas, des objets tels que des tables, chaises, lits, beaucoup de poissons qu'elle installe dans des bocaux avec de l'eau. Lorsque les poissons ont terminé leur baignade, elle les sort de l'eau, c'est alors qu'ils font "pipi" sur la table. Elle me regarde alors pour vérifier si je vais la réprimander. Elle adore jouer avec de l'eau, c'est un élément qui est présent dans la plupart des sessions.

Objets symboliques: véhicule de diverses émotions

Jusqu'à maintenant, Anna a introduit dans les jeux des situations où c'est un univers exclusivement féminin. Lors de la 8ème session, Anna introduit une image paternelle menaçante et destructrice au départ qui change dans la session subséquente pour devenir une image plus positive. Ainsi, lorsque je lui annonce en février que les sessions d'art-thérapie vont se terminer dans deux mois, elle jette par terre le personnage en plasticine qu'elle a dans sa main et qui représente la mère et elle dit: *"La mère est morte,*

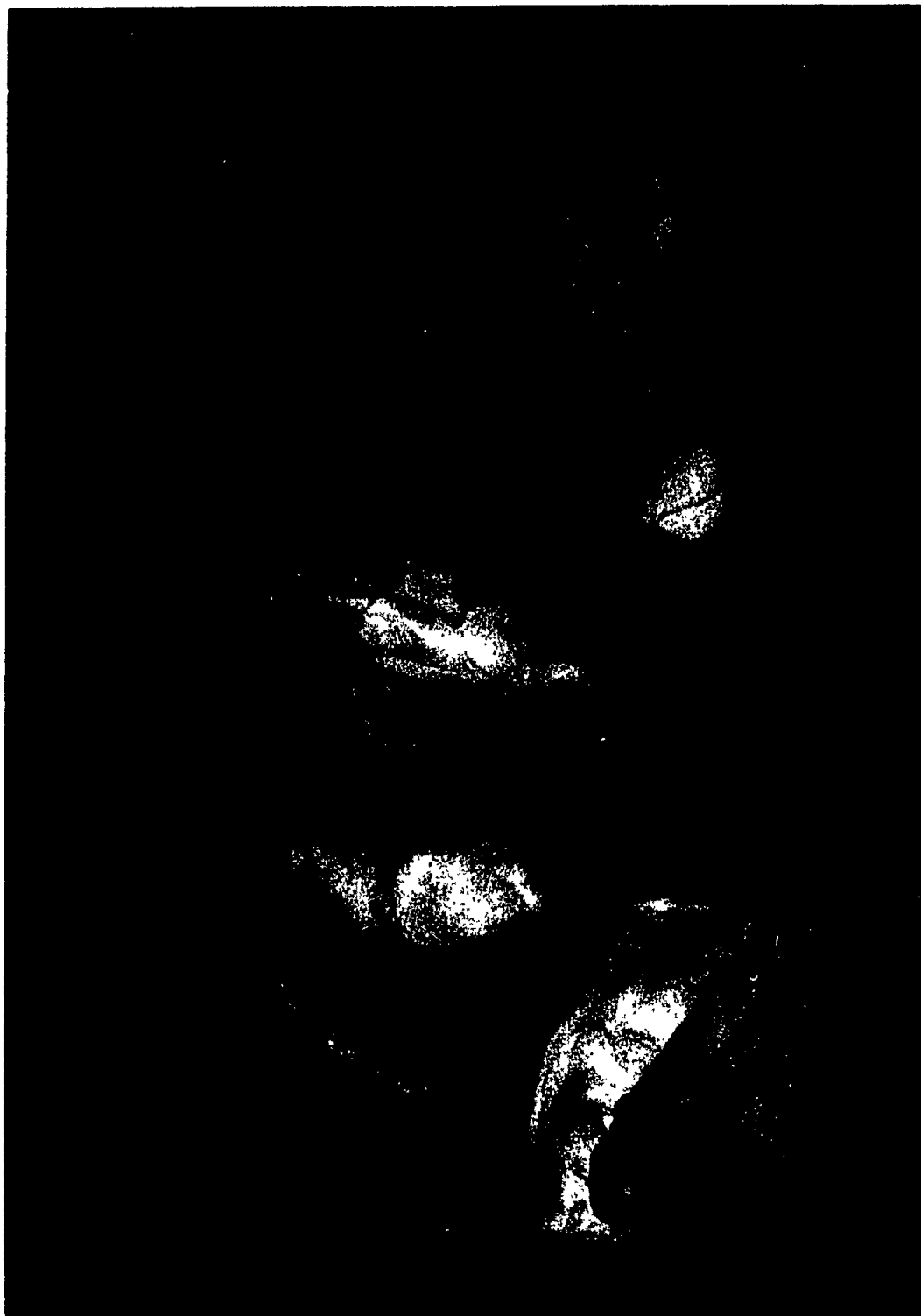


Fig. 6. Famille de poissons



Fig. 7. Bébés couchés dans leurs lits

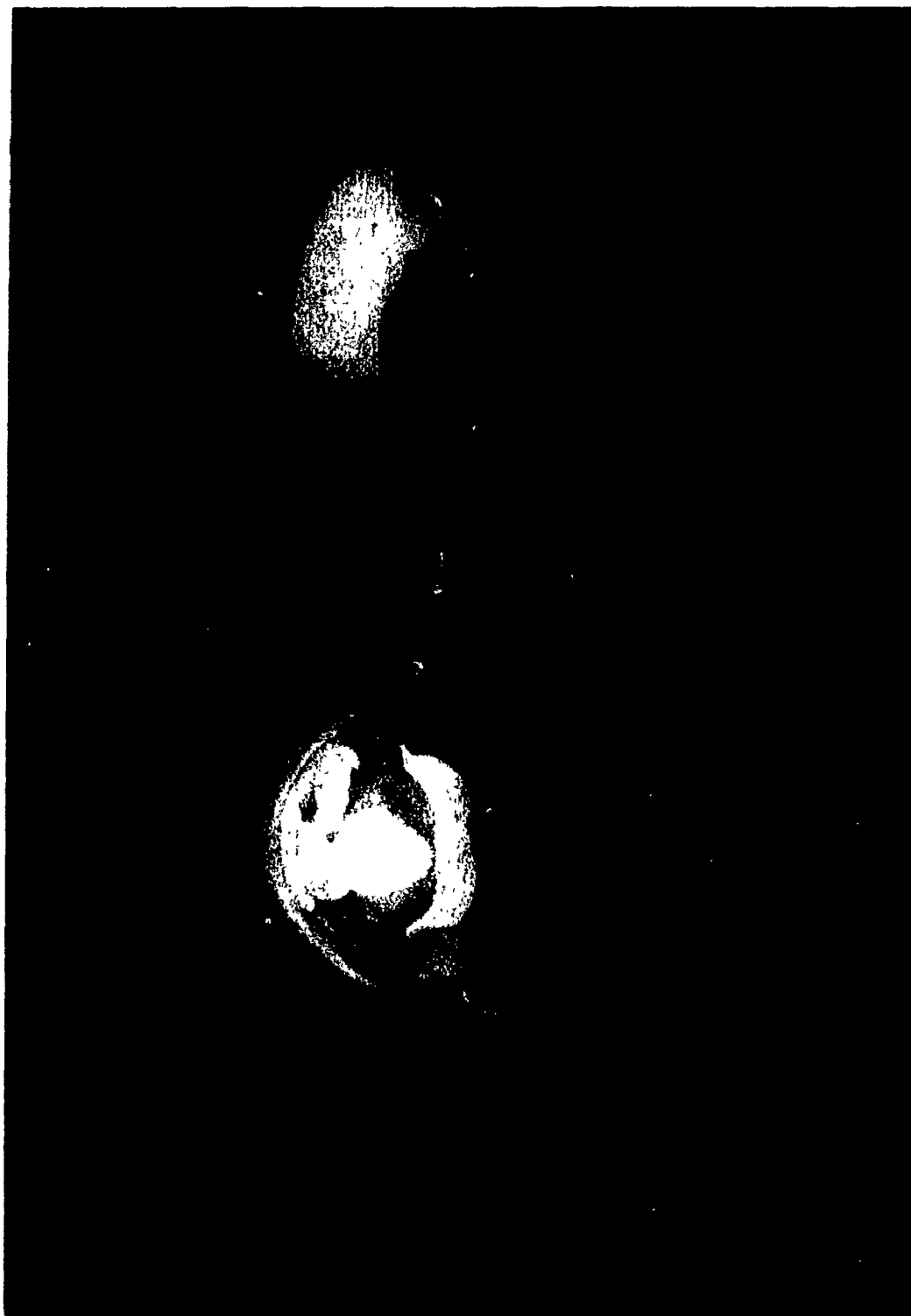


Fig. 8. Mère et son bébé



Fig. 9. Béb  cou    dans son lit

quelqu'un l'a tuée". Comme je joue le rôle du bébé, je lui réponds: *"Je suis triste, je suis seule. qui va prendre soin de moi maintenant?"* Anna réagit en ces termes en jouant le rôle du père: *"On va acheter une autre maman"*. Et Anna de fabriquer une autre mère en plasticine en disant: *"J'ai une maman et un papa, la maman dit au papa qu'elle l'aime. On va faire un pique-nique"*. A travers ce jeu, Anna me laisse savoir toute la colère qu'elle a envers moi qui lui annonce une séparation prochaine. Le fait d'avoir exprimé sa colère à travers le geste symbolique de tuer la mère a permis à Anna d'agir d'une manière active sur la frustration que suscite chez elle l'annonce de la fin de la thérapie. Une des fonctions du jeu n'est-elle pas justement de permettre à l'enfant d'agir activement sur une situation plutôt que de la subir passivement. Elle ne sent pas submergée par la situation anxiogène de séparation. Elle a pu dans un premier temps manifester symboliquement toute sa colère à cette mère qui annonce une séparation prochaine et elle a pu dans un deuxième temps en recréer une autre par la magie du jeu.

Anna à la recherche de son identité personnelle : fréquence du thème des mains dans ses dessins

C'est dans cette phase intermédiaire qu'Anna introduit dans plusieurs de ses dessins le thème des mains (cf. fig. 10-11). Elle fait le contour de l'une de ses mains et de l'une des miennes également; puis elle dessine l'intérieur des mains où elle y inscrit son

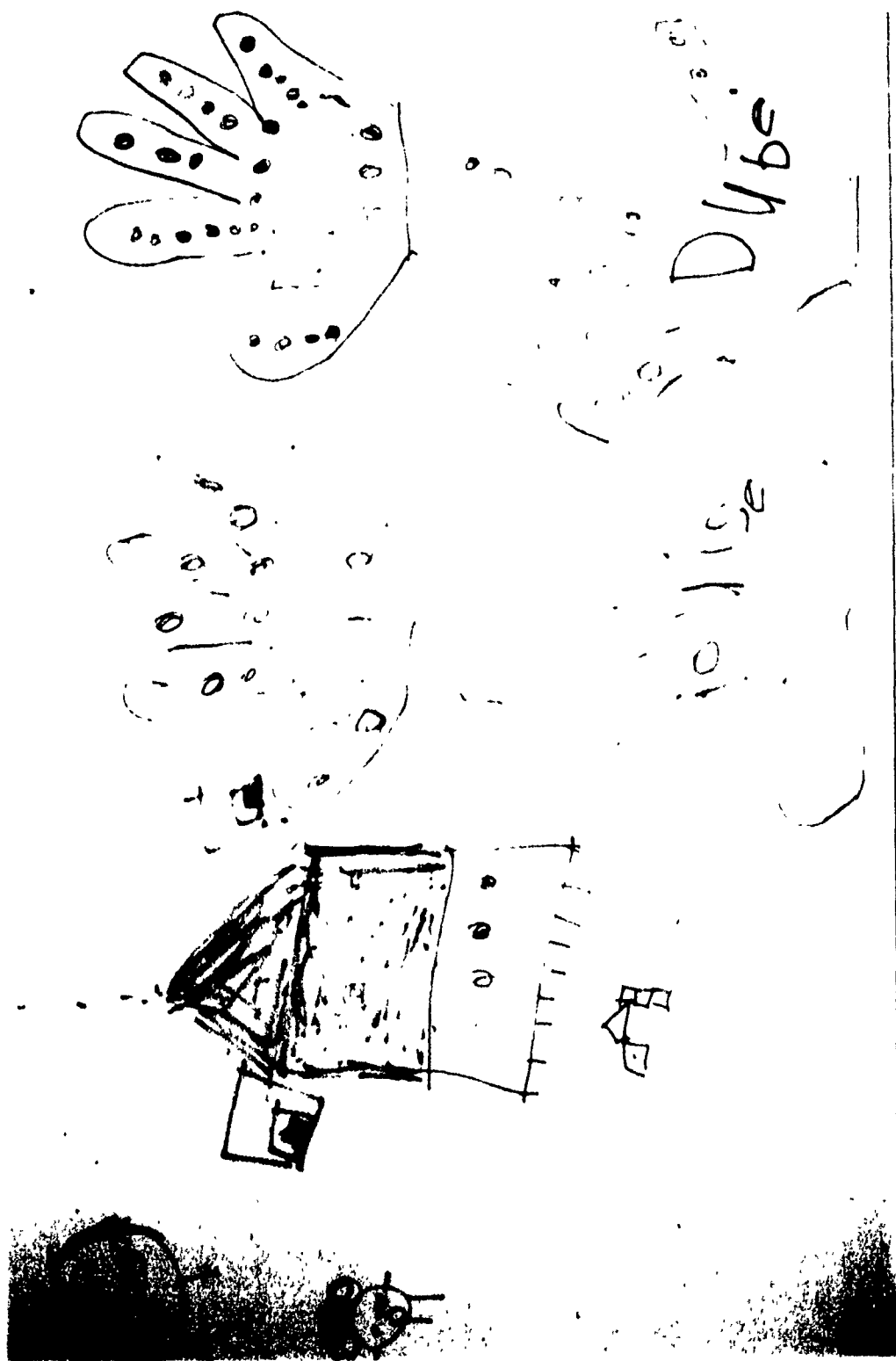


Fig. 10. Mains d'Anna et de la thérapeute (contour)

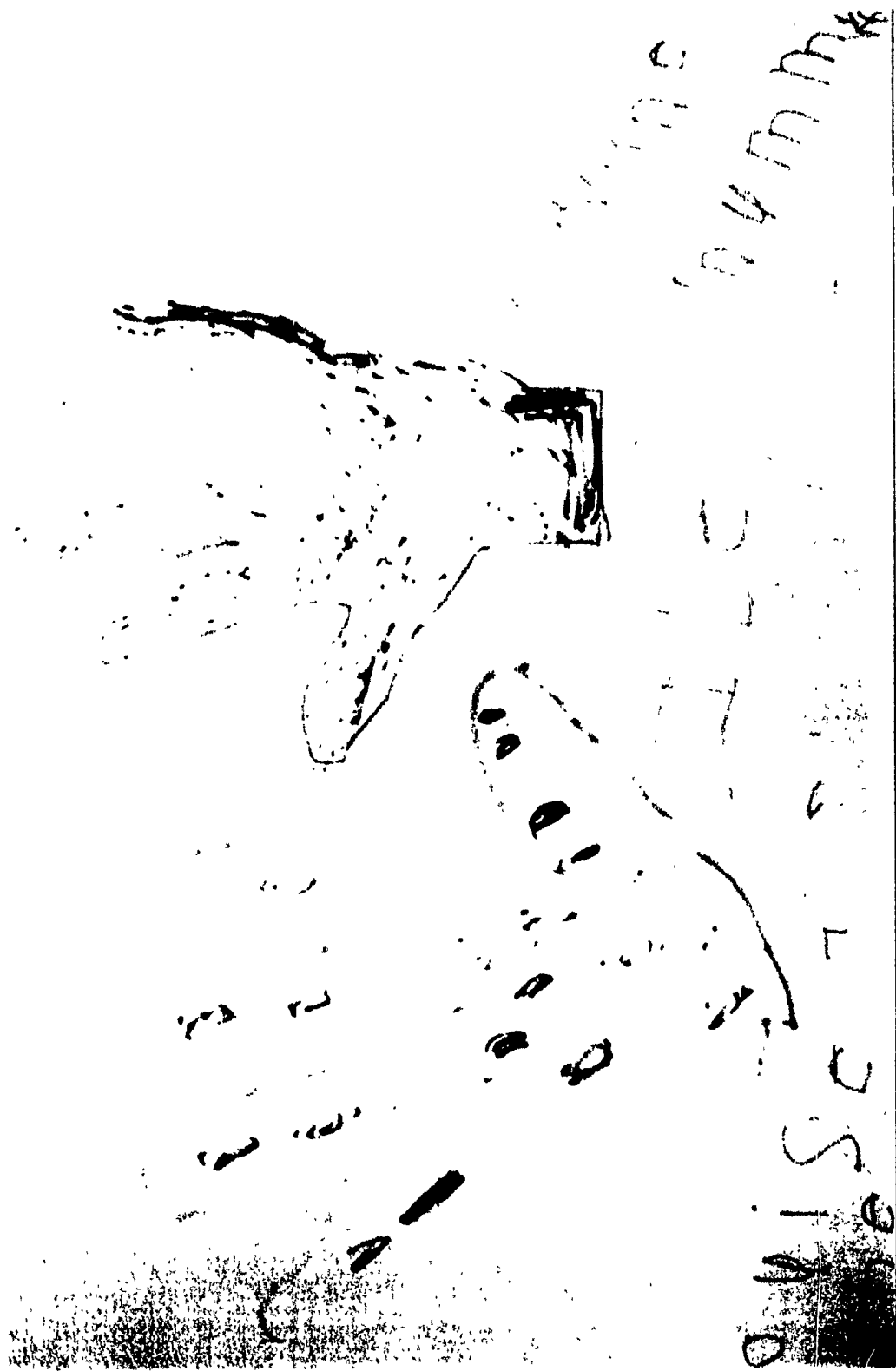


Fig. 11. Mains de la thérapeute et d'Anna (contour)

nom et le mien. Quelques sessions auparavant, Anna avait comparé minutieusement ses mains aux miennes, disant que les miennes étaient roses et que les siennes étaient brunes mais que par ailleurs l'intérieur de nos mains était sensiblement de la même couleur. Cela l'avait fait rire. Le besoin d'Anna de dessiner ses mains et les miennes vient du besoin de se comparer à moi, d'identifier nos différences de couleurs de peau, de me distinguer de sa mère réelle dont la peau est brune. En tout cas, au départ, cela m'est apparu ainsi mais comme le thème réapparaissait de façon régulière, je pense qu'en plus de refléter une préoccupation de différenciation entre nous deux, il symbolise son besoin de contact peau à peau. J'ai remarqué que c'est une enfant qui aime sentir, toucher (vg. m'embrasse, me prend par la taille). Ce besoin de contact, qui m'apparaît sexualisé à certains moments, peut susciter chez Anna une certaine culpabilité. Cette hypothèse m'apparaît fort plausible étant donné les préoccupations nombreuses d'Anna au sujet de la sexualité qu'elle verbalise quelquefois en thérapie (vg. "*Je veux faire l'amour avec mon ami*", etc), de l'excitation sexuelle qu'elle a manifestée d'une façon non équivoque dans la dernière entrevue. Il ne faut pas oublier qu'Anna a six ans, qu'elle est à la phase oedipienne de son développement psycho-sexuel et que l'intérêt envers la sexualité s'inscrit normalement dans cette phase. Il est à noter qu'Anna est dans un groupe où il n'y a que des garçons. D'après son professeur, il semble qu'elle soit fortement courtisée par ses copains, ce qui active sûrement ses fantaisies de nature sexuelle. Comme la mère d'Anna interdit même à sa fille de prononcer le mot

sexe (c'est à tout le moins ce qu'en dit Anna), il est vraisemblable que l'enfant vive beaucoup de culpabilité face à la sexualité.

Thèmes de la famille et de la maison

Les intérêts d'Anna sont centrés sur ce qu'elle vit quotidiennement, son univers familial est très présent. Certains personnages reviennent régulièrement dans les dessins d'Anna qui appartiennent à sa famille agrandie: mère, grand-mère, grand-père, cousin de deux ans (cf. fig. 2, 12, 13). Je n'ai jamais structuré de thèmes précis, la laissant tout à fait libre de dessiner ce qu'elle voulait. Je ne voulais pas exercer de pression à ce niveau étant donné son peu de motivation pour ce genre d'activité. Je me suis aperçue que le fait de dessiner avec elle était une source de motivation et de support (cf. fig. 12). Je lui laissais entendre clairement qu'elle pouvait dessiner ce qu'elle voulait, ce qu'elle aimait et cela semblait la rassurer beaucoup quant à ses appréhensions de ne pas réussir.

Le thème de la maison s'est répété du début à la fin de la thérapie (cf. fig. 4, 5, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 20). Le tracé de l'intérieur de certaines maisons laisse voir très souvent beaucoup d'anxiété; leurs formes sont étroites et pointues. Les fenêtres sont dessinées à l'extérieur de la maison et flottent dans l'espace sans être vraiment rattachées à la forme principale. Il manque de cohésion et de continuité entre les différentes parties de la maison. Anna dessinera la plupart de ses nombreuses maisons de cette manière.

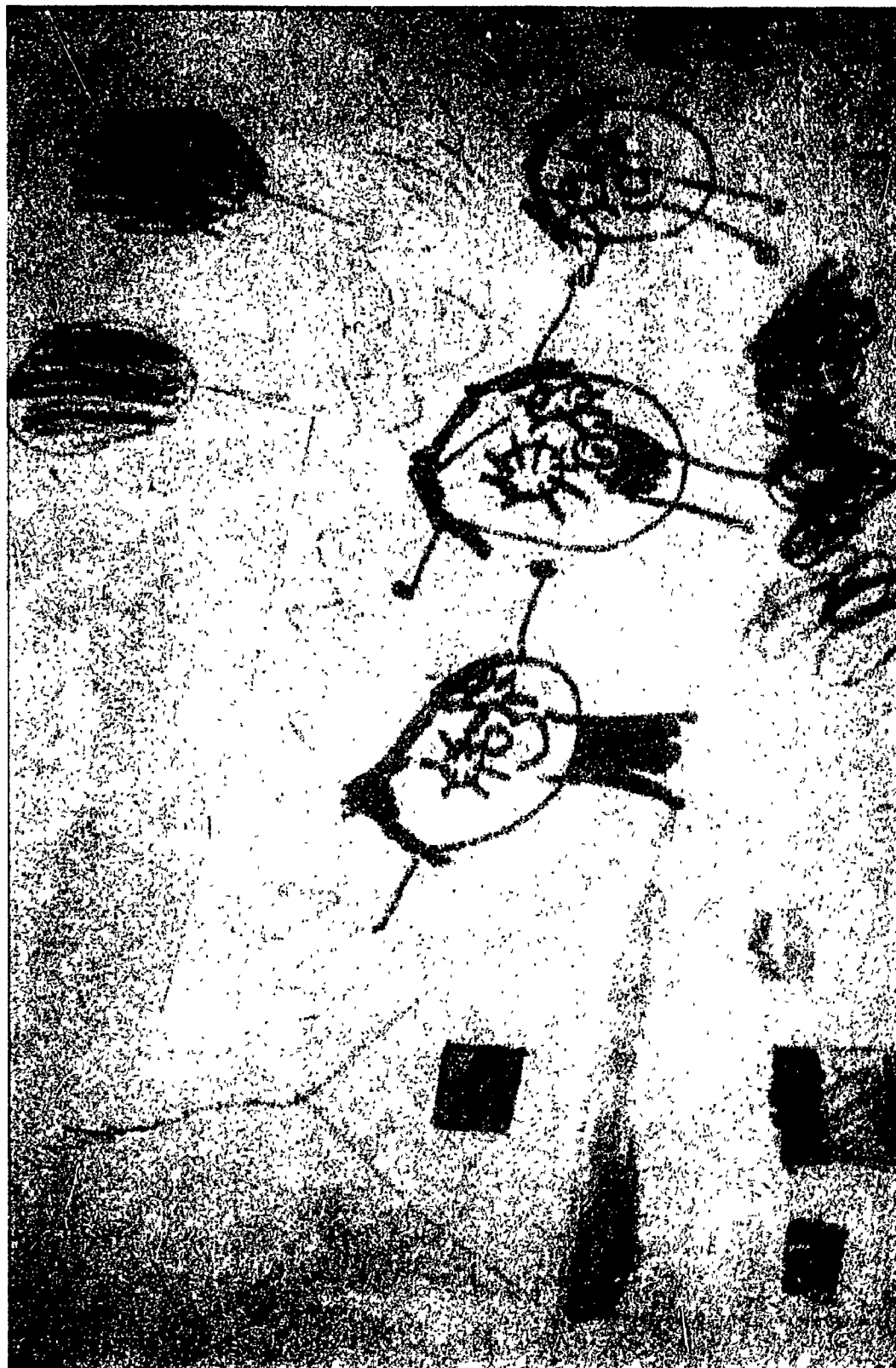


Fig. 12. Party à la maison d'Anna (dessinée à deux), visite de la thérapeute

Les maisons d'Anna ne dégagent pas un réel sentiment de confort, de sécurité et de bien-être, elles sont à l'image de ce qu'elle ressent à l'intérieur d'elle-même. Elles reflètent aussi la difficulté d'Anna à délimiter des frontières entre elle et son entourage. Loewald (1987) parle de l'importance du concept de l'espace dans l'apprentissage: "As children, we learn about space from our house [...] as a gradual extension of infantile learning from our own and our mother's bodies" (p. 176). Il semble qu'Anna ait vécu des failles à ce niveau.

Anna utilise de plus en plus la peinture, ses couleurs sont beaucoup plus franches et expressives qu'au début de la thérapie (cf. fig. 16). Quelques-unes de ses maisons se retrouvent à l'intérieur d'une ligne rectangulaire (cf. fig. 15) ou circulaire (cf. fig. 16), comme si elles ont besoin d'être protégées de l'extérieur, d'être encadrées. Le besoin d'Anna d'ériger des structures, des barrières entre elle et l'extérieur, de se réfugier dans un genre de cocon maternel protecteur me semble l'indice de sa difficulté à prendre réellement de l'expansion, à oser s'aventurer à l'extérieur. Mais peut-être qu'Anna se retire temporairement à l'intérieur dans cet abri où elle peut développer de plus en plus sa sécurité avant de ressortir à l'extérieur et de se confronter à de nouvelles expériences. On peut supposer qu'elle fait symboliquement le plein en thérapie. Bachelard, dans La Poétique de l'espace (1989), parle de la symbolique rattachée à l'image de la maison. L'imagination, dit-il, "a besoin d'un espace confortable pour prendre forme et la maison abrite symboliquement la rêverie. Nous sommes notre espace et la rêverie est l'immensité intérieure, c'est le lien entre le plein et le vide".

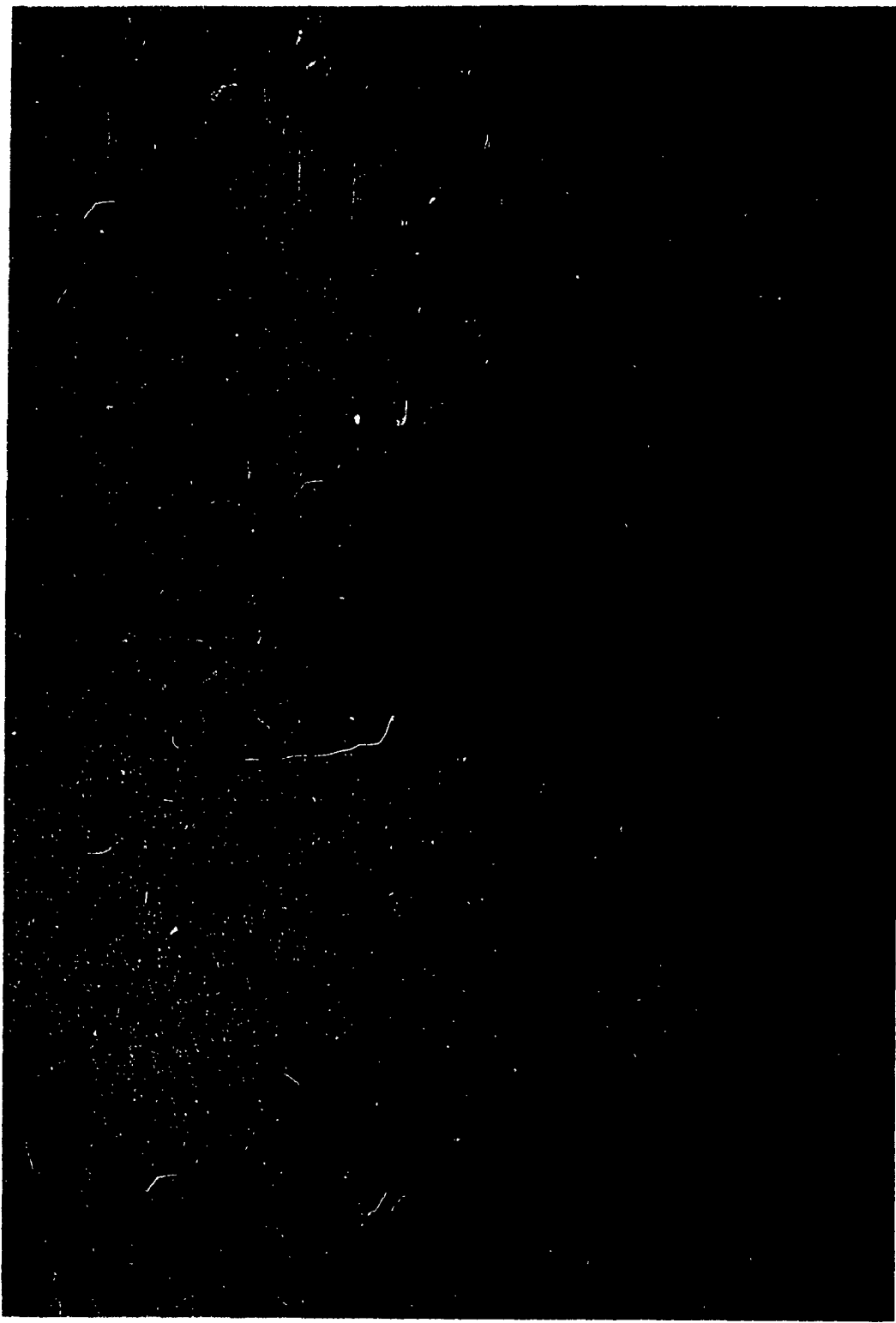


Fig. 14. Maison d'Anna



Fig. 15. Maison d'Anna sous la neige



Fig. 16. Maison et cadeau (forme rouge à droite)

Loewald reprend les concepts de Bachelard d'un point de vue clinique et je trouve qu'on peut fort bien les appliquer à la problématique d'Anna:

Children negotiating separation-individuation [...] struggle most especially against experiencing emptiness. When separated in space or thought from loved objects, they are often less successful than the snails and rabbits Bachelard describe-in their shells and holes, where a "living creature fills an empty space". The normal child, of course, has growing awareness of his power to recapture "fulness" in thought and imagery. That will be essential to his stable sense of identity. It can well be thought of as being able to "fill the inner space" (p. 178).

3- Fin de la thérapie (de la 17ème à la 21ème session)

Anna commence à réagir au fait que la thérapie tire à sa fin. Dans la session précédente (16ème session), elle manifeste verbalement son mécontentement quand je lui signifie combien de sessions il reste, ce qui est quand même un progrès par rapport à son attitude antérieure où elle agissait sa contrariété par de l'acting out. Pendant cette session, elle devient plus dépendante de moi et manifeste beaucoup d'impatience lors du travail avec la plasticine. Elle veut que je travaille à sa place, elle est portée à démissionner. Elle projette son mécontentement sur moi en me disant que je ne suis pas contente. Elle réagit avec ambivalence à mon endroit, m'embrasse et me repousse par la suite.

Dessiner devient une activité signifiante pour Anna

La session qui suit (17ème session), Anna veut me donner son dessin (cf. fig. 17). C'est la première fois qu'elle manifeste le désir de me faire un cadeau. Il est très important pour elle que je l'apporte à la maison. Elle s'est beaucoup concentrée pendant l'exécution de ce dessin. L'attitude du début de la thérapie de dessiner pour se débarrasser a pratiquement complètement disparu. Je peux constater qu'elle commence à prendre goût à dessiner et en même temps qu'elle développe plus d'assurance. Elle dessine sa main et la mienne. Les mains sont dessinées en rouge et expriment beaucoup d'émotion. Elles sont vraiment différentes des autres mains dessinées antérieurement. On y sent une intensité que j'associe à beaucoup d'anxiété, de désarroi et d'explosion agressive tout à la fois. Cela me semble lié à ce que vit Anna face à l'éventualité prochaine de la fin de la thérapie. C'est un message qu'elle m'adresse directement car elle m'en fait cadeau. Elle inscrit d'ailleurs à l'endos de la feuille: "I love you Louise". Anna commence à être capable d'utiliser le dessin pour exprimer ses émotions intérieures, là encore on peut y voir un signe de progrès.

Lors de la 18ème session, Anna arrive en me disant qu'elle veut dessiner un cheval de mer à cause d'avril: "*Je veux faire plus de dessins parce qu'avril s'en vient*" (la fin de la thérapie a eu lieu en avril). Elle me demande si je peux l'aider à dessiner. Je lui dis: "*Tu peux dessiner ce que tu veux*". Son visage s'éclaire et elle dit: "*Un bébé*". Après avoir dessiné un bébé, elle dessine sa main et

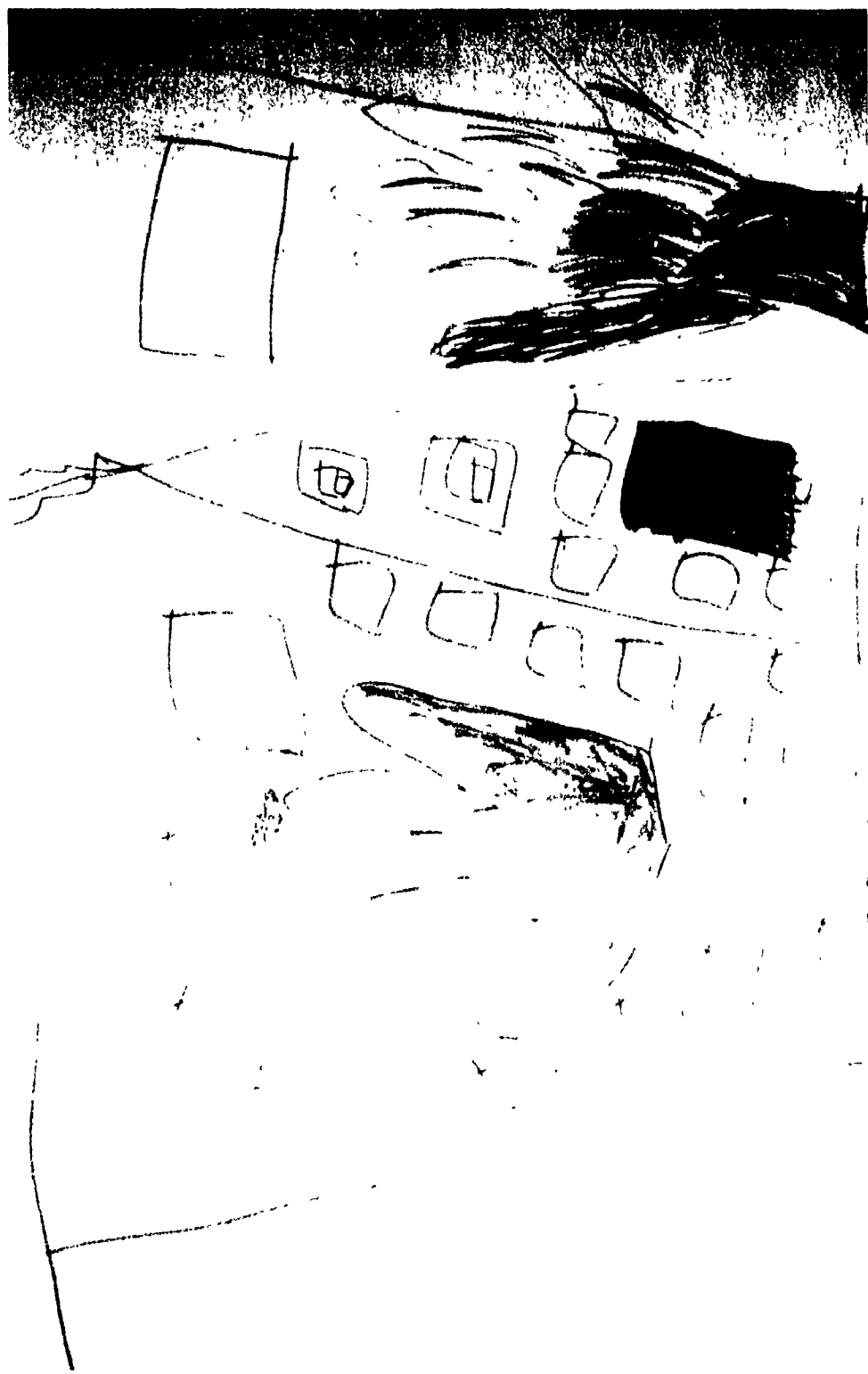


Fig. 17. Maison, mains d'Anna et de la thérapeute (contour)

la mienne. Le contour des mains est dessiné en rose, le bébé en lilas; les tons sont doux. Anna cherche à me faire plaisir en dessinant, elle veut être gentille. Peut-être que si je suis gentille, la thérapie va continuer, se dit-elle possiblement.

Puis elle veut être la maîtresse et que je sois l'enfant. Elle me demande mon âge, celui de mes frères et soeurs et de mes parents. Elle inscrit leurs âges sur la feuille. L'idée me vient de lui demander de dessiner ma famille. Elle accepte en disant: "*Je vais les photographier*". L'énergie et l'attention qu'elle met dans ce dessin (cf. fig. 18) reflètent là aussi un gros changement par rapport à ses premières productions. Je trouve qu'elle continue à prendre de l'assurance et m'apparaît plus capable de s'exprimer par ce médium. Un des personnages, celui de la mère, est décrite par Anna en ces termes: "*Je suis fatiguée, je n'en peux plus, je travaille toute la journée.*" Le personnage est vraiment mal en point. Ce personnage tout en représentant l'image de la mère fatiguée, ce qui est une perception fort juste d'Anna à l'endroit de sa mère, peut également représenter une facette d'Anna, l'image négative qu'elle a d'elle-même, la petite fille qui est méchante et qu'on doit toujours punir. Les autres personnages peuvent également représenter différentes facettes d'Anna, celle du petit bébé qu'elle aimerait parfois être pour combler ses besoins d'attention et d'affection, celle du géant fort et puissant représentant l'image paternelle et symbolisant l'aspect contrôlant d'Anna en réaction à ses peurs et à son insécurité.

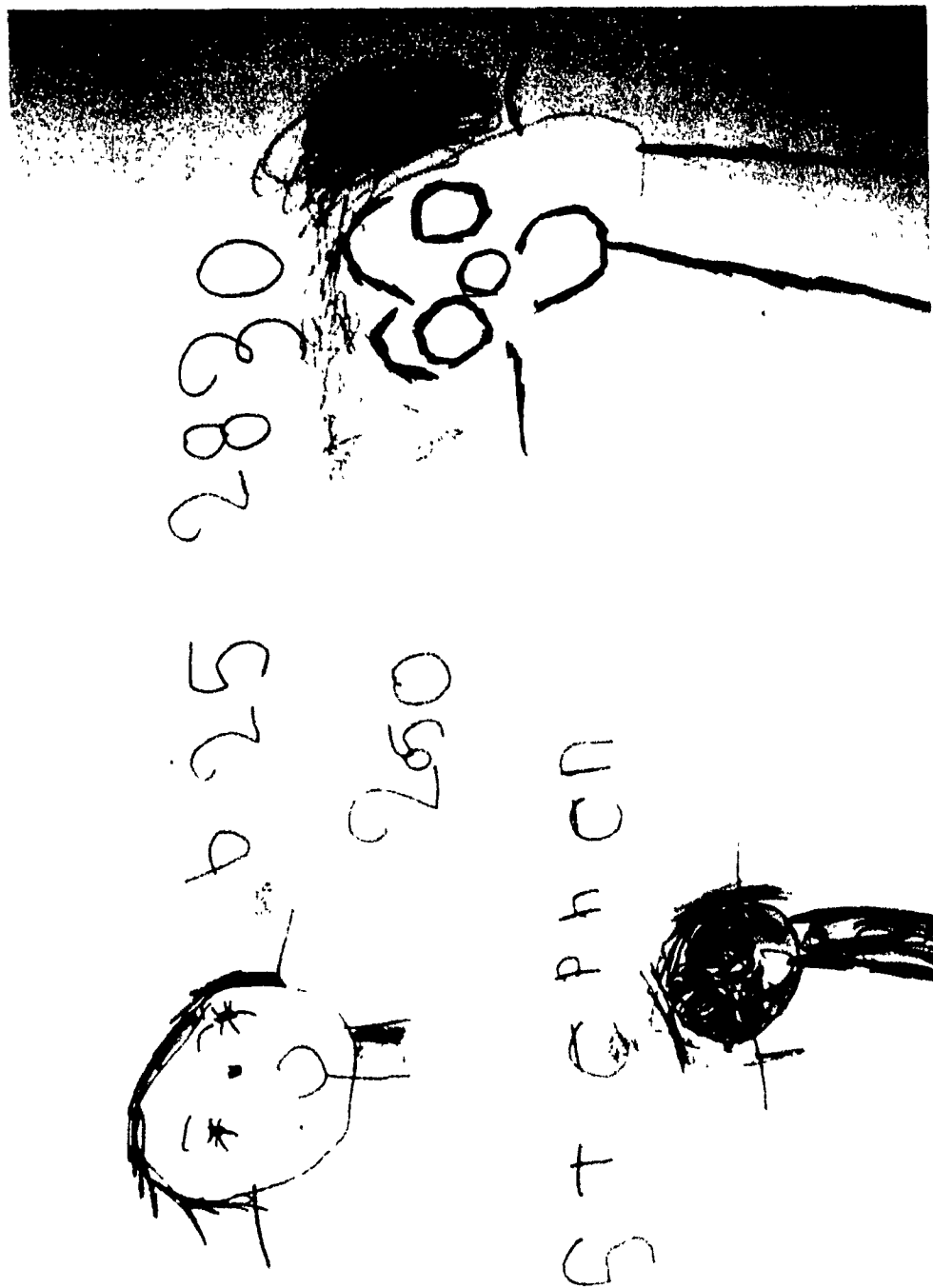


Fig. 18. "Photographie" de la famille de la thérapeute

A la 20ème session, Anne commence la session en disant: "*Tu es le bébé, je suis la mère*". Elle voit plusieurs boules de plasticine sur la table et fait exprès pour s'accrocher et les faire tomber en disant: "*Oh, ce sont des voleurs qui veulent les prendre*". Puis elle continue ce manège en lançant quelques boules un peu partout dans la pièce. Je lui fais comprendre que c'est inapproprié et elle s'arrête facilement. Ce comportement provoquant est une façon pour Anna d'exprimer son mécontentement face à la fin de la thérapie et de tester mes réactions face à son comportement agressif et impulsif. Devant mon attitude ferme et claire, elle ne va pas plus loin. Il y a un progrès par rapport à d'autres crises qu'elle a faites dans les mois précédents.

Modelage: véhicule d'identification au thérapeute

Nous nous installons autour de la table et je commence à travailler avec la plasticine. C'est la première fois que je prends l'initiative de réaliser quelque chose. Anna s'assoit à côté de moi et commence à m'imiter. Elle décide qu'elle est plutôt le professeur et que je suis l'élève et plus tard que nous sommes deux amies. Effectivement, le fait que nous travaillions toutes les deux avec la plasticine instaure un climat amical de détente et en même temps de concentration sur la tâche. Ce changement progressif de rôles reflète les différentes perceptions qu'elle a de moi, tantôt elle me voit comme sa mère, à d'autres moments comme son professeur ou comme son amie. Le fait que je travaille moi-même avec la plasticine

influence la perception qu'Anna a de notre relation. Son interaction avec moi est d'ailleurs différente, elle cherche à faire comme moi, à s'identifier à ce que je fais. Elle est très intéressée et très concentrée à manipuler la plasticine. Pour une enfant qui a habituellement des problèmes d'attention, ce comportement révèle sa capacité de soutenir pendant une longue période de temps une activité où elle a un plaisir évident. Elle a décidé par elle-même du thème des bijoux: elle crée un collier, un bracelet, des boucles d'oreille (cf. fig. 19). A la fin de la session, elle est tout excitée et veut essayer les bijoux qu'elle a fabriqués. Elle me demande un miroir. Elle très fière de sa production et me demande si elle peut l'apporter à la maison parce qu'elle veut montrer ce qu'elle a fait à sa mère et à sa grand-mère.

Dernière session: difficulté pour Anna d'intégrer cette séparation

Anna sera intégrée à temps plein à une école régulière la semaine suivante. Depuis quelque temps, elle fréquente une fois par semaine cette école. Normalement, j'aurais dû terminer la thérapie une semaine plus tard mais une activité importante était planifiée à sa nouvelle école le jour de la thérapie. J'ai donc accepté de devancer la fin de la thérapie après discussion avec son professeur actuel.

Anna arrive à la session en sachant que c'est la dernière fois qu'on se voit. Elle dit en rentrant: "*Je suis fâchée, c'est la dernière session*". Je lui dis qu'on peut regarder ensemble tout ce qu'elle a réalisé depuis le début de la thérapie et qu'elle pourra

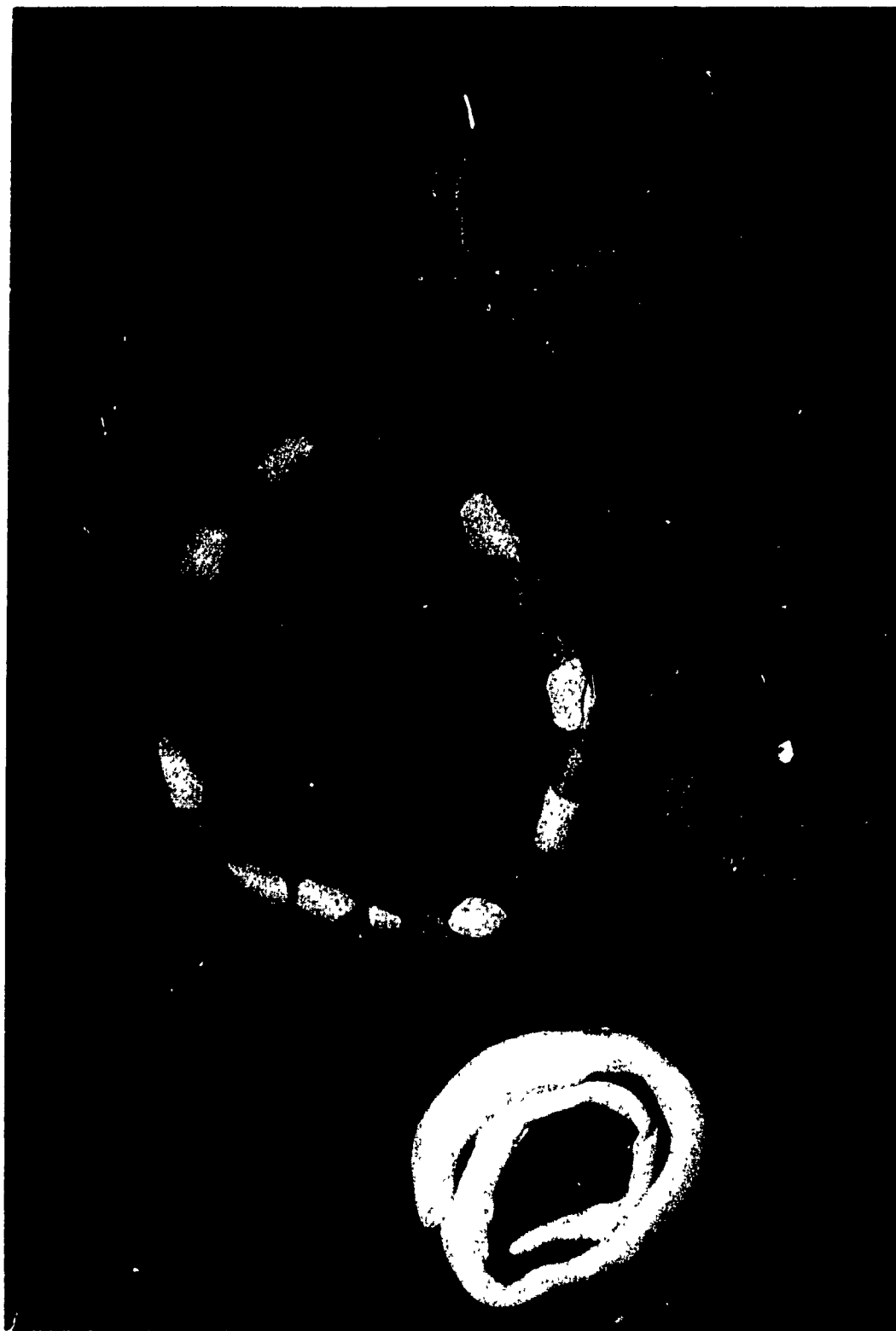


Fig. 19. Bijoux

choisir deux items qu'elle pourra rapporter à la maison. Elle veut d'abord jouer, être la mère et moi le bébé. Ce fut un jeu rapide qui s'est terminé par le "dodo" du bébé.

Nous avons regardé ensemble ses productions réalisées en cours de thérapie, activité qui l'intéresse peu. Elle choisit rapidement les bijoux et les lettres qu'elle a écrites à sa mère, sa grand-mère et à son cousin il y a deux semaines. A plusieurs reprises quand nous regardons ses productions, Anna se trémousse sur sa chaise, chante: "*I want to make sex*", ce qu'elle a déjà fait lors d'une session le mois précédent. Mais cette fois-ci son comportement est nettement plus provocant: veut enlever son chandail, ses bermuda, bouge son bassin d'une manière très sensuelle. Elle me dit: "*I want to make sex with you*" et cherche à m'embrasser; je dois la contrôler. Ce comportement d'Anna n'est pas étranger au fait que la sexualité est pour sa mère un sujet tabou dont il ne faut surtout pas parler. D'agir ainsi est possiblement pour Anna une manière de me faire savoir qu'elle est fâchée contre moi et qu'elle n'accepte pas la séparation. Il est par ailleurs important de noter que cette colère se manifeste dans un langage et un comportement de rapprochement très intense où sexe et fusion sont associés. Devant une frustration telle que le fin de la thérapie, Anna passe donc rapidement de l'expression de sa colère à un comportement de provocation et de séduction à caractère nettement sexuel. On peut supposer que cette manifestation sexuelle d'Anna, s'inscrivant dans la phase oedipienne de son développement psycho-sexuel où sexe et amour sont associés, exprime en même temps l'amour qu'elle ressent envers sa thérapeute. Le message

contenu dans ce comportement d'Anna est certes ambigu et ambivalent de par la nature des émotions qu'il sous-tend (colère et amour) et par le fait que sexe et amour soient confondus ensemble. La problématique psychosomatique d'Anna peut également expliquer le fait qu'elle somatise ses émotions dans l'action par le biais de réactions corporelles de ce type.

Dans cette même session, Anna veut écrire une lettre à son grand-père pour lui souhaiter bonne fête car c'est son anniversaire bientôt. Dans cette lettre où elle lui dit qu'elle l'aime, elle lui demande de ne plus regarder le "baseball" parce qu'elle veut qu'il joue avec elle. Je trouve que cette lettre révèle à la fois les manques d'Anna au niveau d'une image paternelle, le peu de réponses qu'elle obtient de son grand-papa et son désir de contacts plus satisfaisants avec lui. Elle a également besoin de sentir, étant donné que c'est la fin de la thérapie, que dans sa vie quotidienne, elle pourra avoir quelqu'un qui lui portera encore attention, comme ce fut le cas en thérapie.

En fin de session, je suggère à Anna que nous fassions un dessin ensemble (cf. fig. 20), ce qui est une façon pour moi de nous dire au revoir. Elle est d'accord. Elle dessine une maison, elle veut qu'il y ait des fleurs mais elle dit qu'elle n'est pas capable d'en dessiner, ce que je fais. Elle les veut de chaque côté de la maison; elle les colore en rose. Je fais quelques lignes dans le bas qui représente de l'herbe. Anna dessine le plafond d'une dizaine de lignes. Enfin, elle dessine mon portrait et le sien à côté. Elle écrit son nom à l'endos et le mien

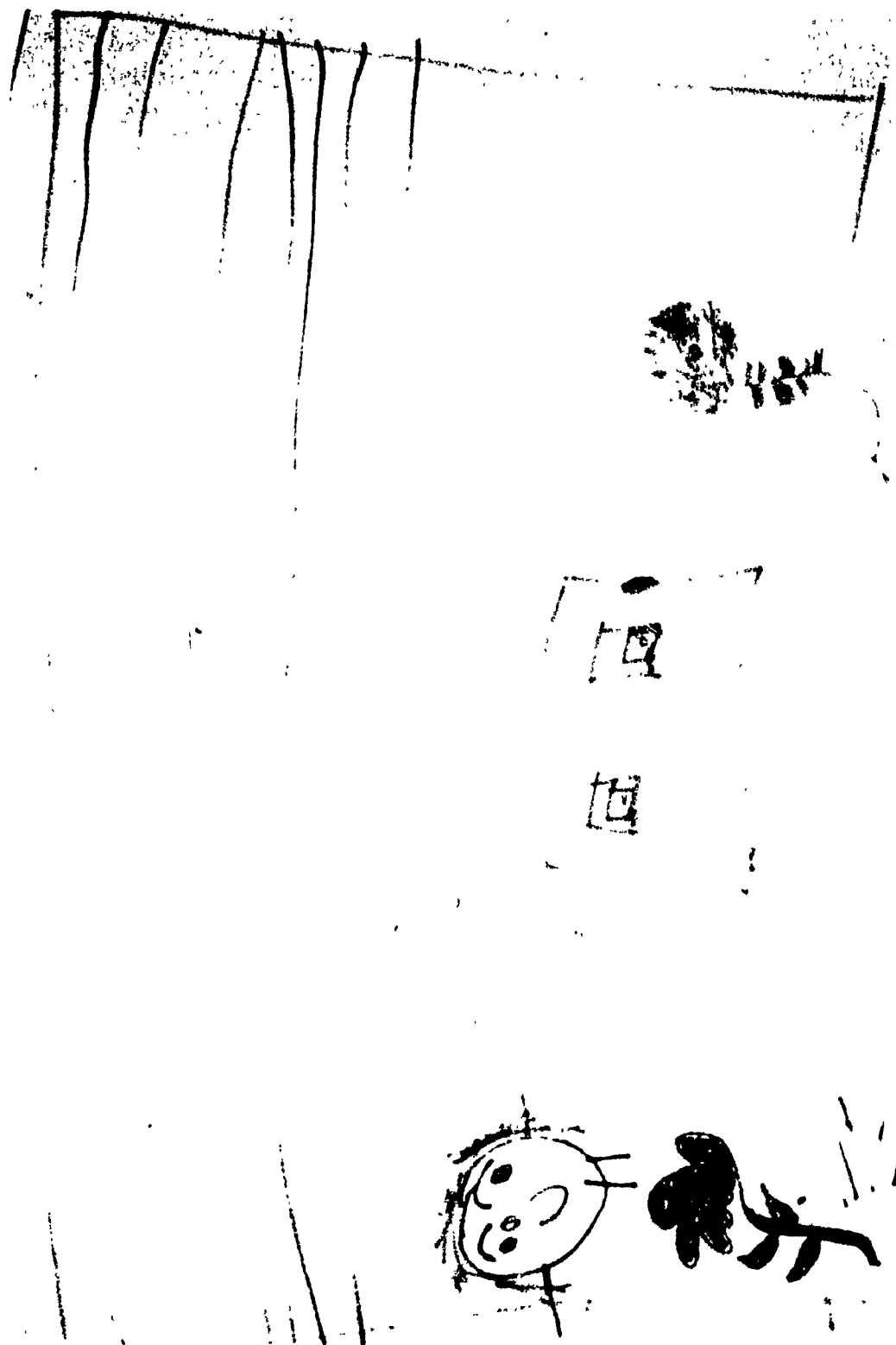


Fig. 20. Maison et fleurs, Anna et la thérapeute (dessin à deux)

en-dessous. Je profite de cette activité pour communiquer à Anna ma satisfaction du travail qu'on nous avons toutes les deux accompli en thérapie, chacune à notre manière. Elle sourit et ne dit mot. Elle retourne dans sa classe sans difficulté.

Impact de la combinaison de la thérapie par le jeu et par l'art

Mon approche théorique dans le cadre de cette thérapie s'est inspirée largement de la pensée de Winnicott qui stipule que pour retrouver la créativité primaire et recréer l'espace transitionnel nécessaire pour relier les réalités internes et externes, le patient et le client doivent être prêts à jouer. De même qu'Anna s'est investie personnellement dans la relation thérapeutique, il m'a fallu de mon côté être disponible aux besoins et aux capacités d'Anna et inventer une manière de la rejoindre qui en tienne compte. Les situations de jeux imaginaires et la création de formes symboliques qui ont été expérimentées par Anna en cours de thérapie ont permis d'instaurer une situation de support où ses manques affectifs ont pu être partiellement comblés.

Jouer pour le simple plaisir de jouer est le privilège de l'enfant, c'est une activité qui lui est naturelle alors que l'art exige une plus grande maturation. Certains enfants sont plus capables d'exprimer leur univers intérieur par l'intermédiaire du jeu imaginaire, d'autres auront plus de facilité et seront plus prêts à s'exprimer par la création d'image. La créativité d'Anna s'est manifestée de prime

abord dans la structure du jeu imaginaire puis petit à petit dans celle de la création visuelle.

Rôle du jeu symbolique

Anna a un penchant naturel pour le jeu imaginaire, elle adore imaginer toutes sortes de situations qui ont un rapport avec les relations mère-enfant, situations qui se retrouveront tout au long de la thérapie. C'est à travers les personnages qu'elle a inventés et les gestes qu'elle a posés envers eux, qu'Anna a développé un certain contrôle et une certaine maîtrise de situations anxiogènes. Elle a joué très souvent le rôle de la mère qui prodigue des soins à ses petits, qui s'occupe de les nourrir. En contre-partie, elle a joué le rôle de la mère qui contrôle, qui donne la fessée parfois. Par ce processus d'imitation et d'identification à une image féminine, tantôt bonne, tantôt mauvaise, Anna a tenté une intégration de la bonne et mauvaise mère.

Selon Sechehaye (1954), les jeux symboliques imaginaires, à travers les mécanismes de projection, de participation et d'introjection, jouent un rôle de premier plan dans la liquidation des conflits et la prise de conscience de soi. Elle avance que les jeux symboliques utilisés au service de la réalisation des désirs affectifs acquièrent une fonction essentielle et primordiale dans la reconstruction du moi et dans l'adaptation à la réalité (sa méthode de la réalisation symbolique a été élaborée à partir d'une patiente

schizophrène). Les objets symboliques, à cause de leur potentiel affectif et libidinal, sont donc appelés à jouer un grand rôle dans l'expression des besoins inconscients et la reconstruction du moi. Même si Anna s'est toujours identifiée spontanément au personnage qui a le pouvoir et le contrôle de la situation, on peut également dire qu'elle s'est également identifiée aux bébés qui sont nourris par leur mère. Anna incarne celle qui donne et celle qui reçoit tout à la fois. Ses besoins d'amour et d'affection, qui ne semblent pas avoir été comblés adéquatement dans sa petite enfance, se sont réalisés symboliquement à travers ces jeux et ces créations imaginaires. Son manque de confiance dans l'amour maternel et son manque de confiance en elle-même ont fait graduellement place à un sentiment de sécurité affective et d'estime d'elle-même dans le déroulement de la thérapie.

Mon contact premier avec Anna s'est fait à travers le jeu imaginaire en essayant progressivement de favoriser la transition du jeu à l'art. C'est sur le terrain du jeu imaginaire que s'est créée l'alliance thérapeutique entre Anna et moi, terrain où elle se sentait plus à l'aise et plus confiante. J'ai donc misé sur l'aspect enjoué d'Anna comme point de départ de la thérapie. Si je l'avais contrainte à se concentrer uniquement sur la création de formes artistiques dès les débuts de la thérapie, elle se serait butée, aurait été sur la défensive et n'aurait probablement pas investie dans des activités de création comme ce fut le cas. Elle a d'ailleurs puisé dans ces jeux imaginaires une certaine force qui lui a permis par la suite d'oser s'aventurer progressivement dans le domaine de la création

artistique. Le rôle du jeu aura été de libérer les fantaisies inconscientes d'Anna, de lui permettre d'être en contact avec une variété de modalités sensorielles, réservoir précieux pour la production créatrice.

Création d'images: rôle du modelage

Mes tentatives de stimuler Anna à dessiner ou à peindre n'étaient guère au départ intégrées au processus thérapeutique, elles étaient quelque peu artificielles. Par ailleurs, l'activité de modelage avec la cire d'abeille et la pâte à modeler s'est instaurée très tôt dans la thérapie et j'ai été à même de constater que cette activité pouvait être la jonction possible entre la thérapie par le jeu et par l'art. Ces médias se prêtent en effet facilement à une polyvalence d'usages: tantôt ils peuvent être utilisés dans une situation de jeu, tantôt ils peuvent l'être dans une situation de création artistique.

Transfert du jeu symbolique au jeu de la création artistique

Pour Robbins (1987b), l'art-thérapie est une sorte de jeu thérapeutique symbolique à l'intérieur duquel le patient reçoit de l'aide au niveau de l'organisation de son espace psychologique, par le biais de la création de formes artistiques et de la relation thérapeutique. On peut donc dire que la capacité d'Anna à s'exprimer à travers les jeux imaginaires s'est transférée progressivement au

domaine de la création artistique qui elle aussi nécessite de la part de l'individu d'avoir cette capacité à jouer avec les formes, à explorer les médias, à être ouvert à la nouveauté. Plus son assurance s'est développée à travers les jeux imaginaires, plus elle a été en mesure de relever cette part de défi que constitue la création artistique. D'avoir favorisé l'expression de sa créativité par le biais de jeux imaginaires où des matériaux de modelage étaient utilisés a permis un apprivoisement au domaine artistique qui la menaçait au départ et qui même la rebutait. A mesure que la thérapie avançait, Anna est parvenue à investir dans la création artistique, à y prendre goût et même à être fière, à certaines occasions, de ce qu'elle réalisait. Elle est parvenue à exprimer et à approfondir dans le langage de l'image certains conflits importants. Par exemple, ses problèmes de fusion, ses difficultés à délimiter ses frontières, ses besoins de contacts peau à peau ont été explorés à différentes reprises autour du thème des mains, thème qui véhiculait une recherche d'identité personnelle et de différenciation. On a pu constater que cette recherche lui a permis d'exprimer diverses émotions telles que l'hostilité, la culpabilité, l'amour, la tendresse.

Pertinence d'intégrer le jeu à l'art-thérapie

D'avoir utilisé deux approches qui se sont fort bien complétées a été un facteur important dans l'évolution positive de la thérapie avec Anna. Mes incertitudes de départ sur l'opportunité ou non de "jouer" sur deux niveaux différents tels que le jeu et l'art ont

diminué de beaucoup en cours de thérapie. Comme le souligne Salant (1981), ces deux méthodes thérapeutiques vont tellement bien ensemble dans la thérapie avec les enfants d'âge pré-scolaire, que l'art-thérapeute travaillant avec des enfants de ce niveau d'âge est de beaucoup plus efficace s'il utilise ces deux modalités d'intervention. Au lieu de percevoir le jeu comme une sorte de régression négative par rapport à la création artistique, j'ai tablé sur ce qu'il pouvait apporter de précieux au niveau de notre relation et de la symbolique qu'il véhiculait. J'ai également remarqué que plus la thérapie avançait, moins les besoins d'Anna de toujours jouer à la mère étaient urgents et indispensables, qu'elle pouvait plus facilement terminer ses jeux, comme si elle en était suffisamment rassasiée pour pouvoir investir dans autre chose, dans la création artistique. Vers la fin de la thérapie, elle a même pris l'initiative de dessiner, ce qui aurait été impensable au début de la thérapie. Ce comportement s'est généralisé ailleurs qu'en thérapie car selon son professeur, Anna aimait de plus en plus dessiner en classe, spécialement dans son journal. D'avoir laissé Anna jouer en thérapie n'a donc pas favorisé un comportement régressif, au contraire cela a plutôt donné l'élan à la thérapie. Ma décision d'accorder un temps pour le jeu et un temps pour l'art a été plutôt profitable. Cela a amené certaines confrontations entre Anna et moi mais qu. ont permis de travailler notre relation très directement.

Commentaires généraux sur le processus de la thérapie

Anna est une enfant dont la stabilité et la sécurité affective sont précaires. En thérapie, elle s'est attachée rapidement à moi à la manière d'une enfant en manque d'attention et d'affection. On se rappellera qu'Anna a eu un début de vie difficile. Elle a été séparée de sa mère pendant les six premières semaines de son existence. La jeune mère adolescente a dû se sentir dépassée par les événements et n'être pas en mesure de répondre de façon satisfaisante aux nombreuses demandes de son enfant. A partir de l'âge de trois mois, Anna s'est retrouvée en garderie. On peut déduire qu'elle a eu des manques dans ses premières relations affectives. Un des buts de la thérapie a donc été de pallier à ces manques en créant un environnement supportant au niveau de la relation.

Séparation-individuation

Un des problèmes majeurs d'Anna provenait de sa difficulté à se séparer de sa mère. Même si j'ai déploré que l'entrevue d'art-thérapie familiale (mère, grand-mère et Anna) n'ait eu lieu qu'une semaine avant la fin de la thérapie avec Anna, j'ai pu y puiser des informations très intéressantes pour mieux comprendre ses difficultés. Cette rencontre m'a révélé jusqu'à quel point les liens familiaux entre les membres de cette famille étaient de nature fusionnelle.

La relation fusionnelle qu'Anna a établie avec moi dès le début de la thérapie m'a fait orienter mon travail thérapeutique dans le sens de permettre à Anna de développer et de délimiter ses frontières entre elle et moi. C'est ce que Mahler (1980) a défini comme étant le processus de séparation-individuation ou la naissance psychologique de l'individu: "C'est face à un monde de réalité, l'acquisition du sentiment à la fois d'être séparé et en relation, surtout en ce qui concerne son propre corps et l'objet d'amour primaire, principal représentant de l'univers tel qu'il est expérimenté par le nourrisson" (p. 15). Ainsi la 8ème entrevue m'est apparue fort importante dans ce sens: c'est à ce moment-là que j'ai senti le besoin de mettre des limites à Anna par rapport au déroulement des sessions. Par mon attitude ferme mais non hostile, Anna a petit à petit progressé dans sa capacité à tolérer la frustration et à exprimer son agressivité d'une manière moins régressive. Sa désorganisation du début, son hyperactivité ont diminué sensiblement dans le déroulement de la thérapie. Sans remettre en cause l'hypothèse de problèmes organiques sous-jacents à son hyperactivité et à ses difficultés d'attention, Anna s'est avérée capable, dans un contexte où elle se sent en sécurité et acceptée, de s'adapter progressivement à la situation. Elle a réussi à diversifier ses champs d'expression et à être en mesure d'utiliser à la fois le jeu symbolique et la création d'images comme véhicule de son univers intérieur. Ce qui nous laisse croire que ses symptômes peuvent être en partie reliés à son insécurité affective.

Évolution d'Anna

Anna a progressé en thérapie par le biais de son identification au thérapeute. Les acquis qu'elle a su développer dans le cadre de la thérapie, elle a pu les appliquer à sa situation de classe. Son professeur note qu'Anna a nettement évolué au niveau de son intérêt pour le dessin, particulièrement dans le cadre de son journal. Son impulsivité et son hyperactivité ont diminué pendant le cours de la thérapie et en classe. Son professeur estime qu'Anna s'est vraiment épanouie en cours d'année. C'est pourquoi l'équipe a recommandé qu'Anna soit réintégrée à une école régulière, ce qui a eu lieu à la fin de la thérapie. C'est donc une enfant qui a su tirer profit du programme psycho-éducatif de l'hôpital et de la thérapie individuelle.

CHAPITRE V

JEU ET ART-THÉRAPIE

Ce dernier chapitre a comme objectif de préciser en quoi la connaissance des mécanismes et fonctions du jeu, de son influence au niveau de la création artistique peut aider les art-thérapeutes dans leurs contacts avec leurs clients, dans leur façon d'envisager le processus de création de ces derniers. Cet objectif que je poursuis a comme but ultime de faire ressortir en quoi l'alliage du jeu et de l'art peut être porteur de changement chez le client. Je confronterai donc mes hypothèses de départ à la lumière de recherches faites dans le domaine du jeu et de l'art et de mon expérience avec Anna.

Les propos tenus par les divers auteurs qui ont réfléchi, expérimenté sur le jeu et l'art (Jung, Dissanayake, Winnicott, etc), mes réflexions personnelles suite à cette recherche, mon expérience thérapeutique avec Anna m'ont d'autant plus convaincue que le jeu est de première importance chez tout être humain, qu'il soit un enfant ou un adulte, qu'il a un rôle à jouer dans son développement personnel, qu'il est également un allié privilégié de la création artistique et qu'il faut savoir en exploiter tout son potentiel.

Jeu et enjouement

Un nombre considérable de volumes ou d'articles ont été écrits sur le jeu depuis les vingt dernières années, autant dans le domaine de l'éducation que de la psychologie ou de la psychothérapie. C'est un sujet qui semble en fasciner plusieurs et il semble bien que j'en fasse moi aussi partie! J'ai pu constater que la majorité des auteurs qui ont abordé le domaine du jeu s'intéressent en général à la population enfantine. Certains auteurs ont quand même élargi le débat et ont accordé au jeu un rôle prépondérant au niveau de la culture (Huizinga, Callois) ou au niveau de la créativité (Winnicott, Lieberman, etc). Le phénomène du jeu, les dispositions qu'il requiert, déborde donc du monde de l'enfant pour englober celui de l'adulte.

Ce qui m'a intéressée particulièrement en tant qu'art-thérapeute, ce sont les recherches qui ont abordé les qualités du jeu, ce qu'il implique comme attitude chez la personne qui joue, attitude qui se retrouve tout autant chez l'enfant que chez l'adulte qui jouent (cf. recherche de Lieberman sur l'enjouement: chapitre 3, pp. 86-90). On se rappellera que cette auteure stipule que l'enjouement présent chez l'enfant qui joue se retrouvera chez l'adolescent et l'adulte qui jouent comme un trait de personnalité. Piaget a observé qu'à mesure que les capacités de l'enfant progressent et se complexifient, le jeu symbolique a tendance à s'amenuiser. Vers sept ou huit ans, il fait place à des activités qui sont plus de type "construction" ou artistiques. Lieberman remarque que le jeune enfant de niveau pré-opératoire symbolique joue de façon créatrice et avec un minimum

de règles alors que l'enfant de niveau opératoire concret est plus apte à accepter la réalité et des jeux avec des règles plus restrictives.

On peut faire un parallèle entre ces observations et ce qui s'est passé dans la thérapie avec Anna. Dans la pensée piagétienne, à travers le jeu et l'imitation, "un équilibre progressif entre assimilation (jeu=signifié) des choses à l'activité et l'accommodation (imitation=signifiant) de celles-ci à celles-là apparaît" (1964, p. 10). Cet équilibre qu'Anna a développé à travers l'expérience thérapeutique a permis à ses structures cognitives rigides, statiques et irréversibles (qui sont propres à l'organisation pré-opératoire) de devenir un peu plus flexibles, mobiles et en partie réversibles dans ses opérations (période de transition: fin du niveau pré-opératoire et début du niveau opératoire concret). Anna est en effet devenue de plus en plus capable de se décentrer, d'être moins égocentrique dans son comportement, de tenir compte de mes demandes, de mes exigences et des règles que j'avais installées au début de la thérapie (vg. temps pour le jeu/temps pour l'art); elle a ainsi pu accepter de mettre partiellement de côté la règle de jeu qu'elle avait elle-même structurée au départ, celle de jouer à la mère, règle qui lui semblait alors de première importance et dont elle ne voulait pas se départir au début de la thérapie. A mesure que la thérapie avançait, Anna a acquis une maîtrise et un contrôle dans le fait d'agir à répétition certaines situations conflictuelles à travers le jeu et d'ainsi résorber ses peurs et anxiétés sous-jacentes. Anna a donc été plus ouverte à expérimenter d'autres situations. Elle a été capable de se concentrer à une tâche plus exigeante telle que la création artistique et de s'y

adapter, d'utiliser les expériences vécues à travers les jeux symboliques au profit de la mise en forme d'un produit tangible et permanent. Cette évolution des processus cognitifs d'Anna s'est faite en parallèle avec celle de son affectivité. En jouant et rejouant sans cesse les mêmes scénarios mère-enfant dans cet espace intermédiaire entre la fantaisie et la réalité qu'est le jeu, en créant différents personnages liés à ses préoccupations fondamentales, en se confrontant et en s'attachant en même temps à moi, Anna s'est forgée un début d'identité personnelle. Cette intériorisation progressive d'une mère à la fois protectrice, fiable, supportante et ferme incarnée par la thérapeute a permis à Anna de se sentir "à la fois séparé et en relation avec l'objet d'amour primaire" (Mahler, 1980). Ces expériences qu'Anna a vécues à différents niveaux, à travers l'art, le jeu et la relation thérapeutique lui ont donc permis de s'affirmer et de se réaliser en tant que petite fille de six ans.

Selon Lieberman, l'enfant plus âgé de niveau opératoire concret commence possiblement à se sentir inconfortable avec la qualité éphémère du jeu du jeune enfant. C'est ainsi que le jeu, dans sa pure forme, aurait tendance à diminuer avec l'âge, alors que l'enjouement aurait tendance à se développer selon Lieberman. Solnit abonde dans le même sens quand il mentionne que les jeux des enfants se transformeront éventuellement en rêves éveillés ou en comportements enjoués (comme par exemple jouer des tours) chez l'adolescent et chez l'adulte. Cette évolution illustre la transformation normale du jeu propre aux enfants en enjouement chez l'adolescent et l'adulte. Solnit parle ainsi de cette continuité :

The playful attitude could be viewed as a unique style or analogous to a central organizing fantasy that is uniquely characteristic for each individual, beginning in childhood and in various modifications continuing throughout the life cycle as a component of progressive development. (p. 217)

Différentes recherches (Torrance, 1961, Getzels et Jackson, 1962, Child, 1965) ont démontré que les enfants et les adultes doués artistiquement ou créateurs sont ceux qui manifestent le plus d'enjouement. La formulation d'une de mes hypothèses s'appuie donc sur les résultats de ces recherches, à savoir que l'enjouement présent chez l'enfant qui joue influencera sa manière de créer en art, facilitera sa création d'images (en tenant compte évidemment de la capacité et de la maturation de l'enfant pour y parvenir et du milieu qui le supportera dans sa démarche). D'autre part, les recherches de Singer ont démontré que les enfants qui ont eu l'opportunité de vivre des expériences de jeux symboliques sont plus imaginatifs globalement, ce qui m'a conduite à formuler l'hypothèse que de favoriser l'expérience du jeu symbolique chez l'enfant stimulera la création d'images significantes.

Cas Anna: illustration des hypothèses de départ

Ces hypothèses m'apparaissent être illustrées d'une façon éloquente avec le cas d'Anna. Les expériences qu'Anna a vécues au niveau du jeu symbolique ont eu des répercussions favorables dans sa création d'images. Cette attitude enjouée qu'elle a déployée à

travers l'invention de jeux imaginaires, elle a su la transférer progressivement au domaine de la création artistique, ce qui a favorisé l'émergence de matériel inconscient et la création d'images signifiantes. L'évolution positive d'Anna en cours de thérapie a pu démontrer les effets positifs de la combinaison du jeu et de l'art. Voyons plus en détail chacune de ces hypothèses et comment elles se sont vérifiées dans le cas d'Anna.

Le jeu permet l'émergence de la créativité: les expériences vécues au niveau du jeu symbolique auront des répercussions favorables dans la création d'images

A titre d'illustration de mon hypothèse, j'aimerais parler de l'évolution du rapport qu'Anna a entretenu avec l'activité de modelage. De jeu qu'elle était au départ, l'activité de modelage s'est transformée petit à petit en activité de création. Les situations vécues dans les jeux symboliques, confrontation, rapprochement, colère ont permis à Anna de vivre des expériences significatives dans lesquelles elle a puisé pour créer ses personnages. Au début de la thérapie, Anna utilisait presque uniquement la pâte à modeler et la cire d'abeille comme jouets qui représentaient différents personnages, humains ou animaux, sans sentir le besoin de leur donner une forme précise, en d'autres termes de créer un produit ayant une connotation personnelle et symbolique. C'était l'aspect jeu qui l'intéressait avant tout, cette forme de jeu qui n'a pas de règles aussi délimitées qu'en art et qui suppose une libre improvisation. Le

principal attrait venait du plaisir de jouer un rôle, de se conduire comme si elle était la mère et que j'étais le bébé, ou qu'elle était la mère des petits poissons qui pouvaient n'être représentés que par des boules de pâte à modeler.

En cours de thérapie, Anna a appris progressivement à travailler, à manipuler ces médias, à leur donner vie à travers des situations de jeu. Ainsi, son petit bébé en cire a été créé suite à un jeu symbolique où j'étais la mère qui prenait Anna dans ses bras et qui lui chantait une chanson. Cette expérience de rapprochement et de tendresse entre elle et moi a fait qu'Anna a reproduit subséquemment cette situation émotive en créant un petit bébé à qui elle communiquait beaucoup d'affection et qu'elle manipulait avec un soin extrême. De façon constante, il fallait que la création de formes ait un lien avec les histoires qu'elle inventait. Les jeux symboliques étaient donc une source d'inspiration pour Anna.

A travers ces jeux symboliques, Anna apprenait en même temps certains rudiments techniques au plan du modelage dans une atmosphère détendue et libre. A plusieurs reprises, j'ai manipulé le matériel en même temps qu'Anna, lui suggérant à différentes occasions des façons de modeler tel ou tel personnage suite à sa demande, car elle se sentait plutôt démunie et insécure à s'aventurer et à explorer avec satisfaction ces médias. Elle cherchait alors à m'imiter et cela la stimulait à risquer de créer des formes nouvelles. Sa peur de ne pas réussir, ses difficultés réelles de départ ont donc diminué en cours de route. Les formes exécutées par Anna

étaient fort simples et schématiques, dénotant une certaine maladresse mais j'ai pu noter un progrès réel autant dans l'attitude plus assurée d'Anna face à ces matériaux que face aux formes créées. L'atmosphère de jeu qui régnait pendant ces périodes a certes contribué à diminuer les angoisses d'Anna face à la création.

A mon avis, c'est de restreindre de beaucoup les potentialités du jeu quand on l'associe essentiellement à une évasion dans le monde de la fantaisie, à la réalisation des désirs, à une défense contre l'anxiété. On oublie à ce moment-là les rôles de synthèse, d'intégration, d'adaptation et de création du jeu. Je suis plutôt portée à penser comme Winnicott, Deri et quelques autres que le jeu, à l'instar de l'art, permet de relier la réalité extérieure à la réalité intérieure de l'individu, qu'il est en ce sens une des premières formes de symbolisation et de créativité. Comme je l'ai souligné dans le premier chapitre, la créativité de l'individu est impliquée dans le jeu, celui-ci contribuant à l'épanouissement et au développement de sa personnalité. C'est un fait unanimement reconnu qu'un enfant qui ne sait pas jouer présentera des problèmes personnels d'adaptation plus ou moins importants et des failles dans son développement.

Dans le jeu symbolique plus précisément, les actions et les objets prennent des significations symboliques et à ce niveau, il agit sur le même principe que l'art. Même si, comme le souligne avec justesse Kramer, "dans le jeu les objets utilisés par l'enfant prennent vie et signification par le seul fait d'un acte de désignation, alors

qu'en art, il y a création de nouveaux objets dont la seule signification réside dans leur signification symbolique".

En art-thérapie, il est important de bien comprendre et sentir l'univers symbolique du patient tel qu'exprimé dans son imagerie visuelle, cette dernière étant l'instrument privilégié du travail thérapeutique avec lui. En encourageant la production de matériel d'art, nous favorisons le développement de cette capacité à symboliser, à rêver, dirait Bachelard. Il en est de même en thérapie par le jeu où l'enfant peut agir symboliquement des fantaisies, désirs et expériences, manipuler les phénomènes extérieurs et les mettre au service du rêve. L'art et le jeu permettent tous les deux de créer des formes significatives qui n'étaient pas organisées au départ. La manière dont l'expérience est symbolisée dans le jeu et dans l'art est bien sûr différente, mais il s'y retrouve à la base le même processus de symbolisation. Le jeu est un précurseur important de l'art et il en favorise son développement en ce sens qu'il permet au mécanisme de symbolisation de s'expérimenter dans une activité gratifiante qui active l'imaginaire du client et par là la création d'images. Lieberman postule que l'aspect assimilateur propre au jeu, la spontanéité cognitive qu'on y retrouve permet, avec l'aide de l'imagination, des combinaisons nouvelles et recombinaisons de faits et structures familières. Le jeu dans la création ferait partie de cette période d'incubation, de cet assemblage de faits qui précède l'émergence du produit créateur. On peut donc voir le jeu comme une étape première de la création artistique.

De m'être arrêtée à définir ce qu'est le jeu par rapport à l'art, d'avoir délimité leurs fonctions respectives et leurs recoupements également n'a pas été une vaine recherche. Cela m'a confirmée dans mon intuition de départ lorsque j'ai abordé la thérapie avec Anna, à savoir qu'il fallait travailler à partir de ce qui était présent chez cette enfant, de son potentiel créateur au niveau du jeu et de l'apprivoiser progressivement à transférer ce potentiel créateur en art. Cette capacité d'Anna à créer des jeux imaginaires, plutôt que d'être une réaction de défense au processus thérapeutique, question que je me suis posée au départ de la thérapie, a été un élément positif riche de significations symboliques et où elle a puisé largement dans l'élaboration de ses sculptures, dessins et peintures.

Chez l'enfant, l'expérience du jeu thérapeutique lui offre l'opportunité de vivre une relation sécuritaire où il a la liberté et l'espace pour être lui-même avec tout ce qu'il est. Cette expérience de confiance vécue par l'enfant à travers le jeu est nécessaire au développement de sa créativité écrira Winnicott: "Dans cet état de détente propre à la confiance, il y a place pour une séquence de pensées sans liens que l'analyste fera bien d'accepter telle quelle, sans supposer l'existence d'un fil conducteur" (1971a, p. 78). Il est important que le thérapeute accepte cette phase de non-sens, de chaos sans chercher à l'organiser pour le patient. Dans ces conditions, l'individu "peut se rassembler et exister comme unité, non comme une défense contre l'angoisse, mais comme l'expression du je suis, je suis en vie, je suis moi-même" (p. 80). J'ajouterais que cette affirmation de Winnicott est valable pour n'importe quel type de

client, adulte ou enfant et pour toutes les formes de thérapie, que ce soit celle du jeu ou de l'art.

En art-thérapie, on peut dans une première étape contrer l'angoisse que vit le patient face à une feuille blanche en lui suggérant de jouer avec les médias, d'y prendre plaisir, d'en explorer les multiples modalités sensorielles, sans chercher à atteindre un but particulier. Cette attitude de jeu permet cet état de détente dont parle Winnicott. C'est dans cet état que les fantaisies inconscientes vont surgir, que les images significatives vont prendre forme. Ainsi, Anna était une petite fille naturellement enjouée et qui a pu dans une atmosphère d'acceptation et de tolérance s'exprimer spontanément à travers le jeu symbolique. C'est cette confiance qu'a expérimentée Anna par le biais du jeu symbolique qui lui a permis de se confronter à la création artistique.

Le jeu et l'art: question de maturation.

Dans ce contexte, est-il pertinent de parler de régression comme l'affirme Kramer quand un enfant joue en art-thérapie, comme ce fut le cas pour Anna, qu'il ne crée pas de formes artistiques selon nos attentes? Ne devrait-on pas plutôt parler ici de processus de maturation? L'on sait pertinemment qu'il est plus naturel à un enfant de quatre ou cinq ans de vouloir jouer à la mère que de dessiner par exemple son portrait, à cet âge le jeu étant plus que l'art un médium naturel d'expression pour l'enfant. Je pense que

l'enfant qui préfère jouer plutôt que dessiner n'a pas encore acquis la maturité nécessaire pour y parvenir. C'est mon impression par rapport à Anna. Son hyperactivité, ses difficultés visuo-motrices ont causé des retards dans son développement. A cela, s'est greffée une image négative d'elle-même, une auto-dépréciation qui la rendait particulièrement défensive face à la création artistique. A travers le jeu, elle a pu développer et maîtriser certaines habiletés, une confiance de base qui lui ont été éventuellement utiles en art. Au lieu de percevoir le jeu comme pouvant détourner de l'art, comme étant une régression par rapport à l'art, je pense au contraire qu'il en a facilité l'accès à Anna. D'avoir développé cette capacité à jouer à travers le jeu symbolique a eu des répercussions sur sa capacité à jouer, à se détendre et à être spontanée en art.

L'attitude enjouée qu'on retrouve dans le jeu se retrouve dans la création artistique et favorise l'émergence du matériel inconscient et la création d'images significantes

Le comportement global d'Anna manifestait un fort instinct de jeu à l'état brut, comme celui du très jeune enfant. Elle avait cette exubérance, ce besoin d'agitation qui se traduisait par son impulsion à toucher à tout, à saisir, à sentir tout ce qu'elle voyait dans la salle de thérapie. Dès les débuts de la thérapie, Anna avait donc cette qualité d'aimer le jeu, de simuler des situations fictives en interaction avec moi. C'est Anna qui a établi au départ cette

structure de jeu où la règle était de ne pas en avoir! Caillois (1991) parle du jeu symbolique en ces termes:

La fiction, le sentiment du comme si remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction. [...] Chaque fois que le jeu consiste à imiter la vie, d'une part le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique. Cette conscience de l'irréalité foncière du comportement adopté sépare de la vie courante, en lieu et place de la législation arbitraire qui définit d'autres jeux. (pp. 40-41)

Comment s'est transférée cette prédisposition d'Anna pour le jeu au niveau de la création artistique, activité qui demandait une plus grande maturation que celle nécessitée par le jeu imaginaire? C'est ce que je vais maintenant tenter de démontrer.

Les délimitations entre le jeu et l'art n'étaient pas clairement définies en ce qui a trait au modelage car il y avait une interaction continue entre ces deux modalités, alors qu'en ce qui a trait au dessin et à la peinture, la période allouée dans le temps étaient clairement identifiées comme relevant de l'art. C'est pourquoi je pense que la résistance d'Anna à travailler avec le modelage a été beaucoup moins forte dès le départ qu'avec le dessin et la peinture, l'activité de modelage s'imbriquant naturellement au jeu imaginaire. Il faut dire que le modelage comme tel permet un contact sensoriel tactile et kinesthésique plus immédiat et plus primitif que ne le permettent le dessin et la peinture qui exigent une dextérité plus

fine, un contrôle plus grand sur le plan visuo-moteur. A mesure que la thérapie avançait, j'ai intuitivement intégré le jeu au dessin et à la peinture à certaines occasions. En voici une illustration.

Vers la fin de la thérapie, Anna a exécuté un dessin (cf. fig. 18, p. 154) où elle a exprimé avec beaucoup d'intensité différentes facettes d'elle-même et de son entourage immédiat. Ce qui est intéressant de noter ici, c'est que le point de départ de son dessin origine d'un jeu imaginaire que nous avons spontanément élaboré ensemble en cours de route. Ce dessin est une fiction représentant une "photographie de ma famille". Cette forme de jeu a suscité chez Anna une motivation à dessiner; elle s'est impliquée beaucoup plus intensément et de manière plus libre et plus spontanée que dans d'autres dessins antérieurs. Il semble bien que cette façon de procéder ait été un stimulant qui a activé l'imaginaire d'Anna. Le dessin n'était plus alors perçu comme un travail ardu à réaliser qui demandait de sa part de mobiliser des habiletés qu'elle avait de la difficulté à maîtriser. On peut dire que dans cette session, Anna a joué sérieusement et a travaillé avec enjouement, pour paraphraser Wallace. Cette séquence illustre fort bien à mon avis l'impact positif qu'a eu le jeu imaginaire dans la production artistique d'Anna et dans sa capacité à utiliser l'art comme véhicule intégrateur de son monde intérieur à la réalité extérieure.

Plutôt que de comparer le jeu à l'art et de constater que l'art exige plus que le jeu, je formulerais que l'art a besoin du jeu pour éclore, pour s'épanouir, comme ce fut le cas pour Anna.

L'art-thérapie ou "l'art du jeu"

Chez l'art-thérapeute

La vision humaniste-existentielle de la créativité permet cette ouverture à l'expérience, à la nouveauté. Et je dois dire qu'elle a supporté ma démarche thérapeutique entreprise avec Anna. J'étais dans un domaine où il me fallait personnellement inventer et créer sans avoir au départ d'explication logique. Trop souvent, l'on associe la profession de thérapeute à quelque chose de sérieux qui n'a rien à voir avec le jeu. On est alors lié par des fonctions qui sont associées à des règles et responsabilités qui éliminent les qualités propres à l'imagination et à la spontanéité. Alors qu'au contraire, être un thérapeute sensibilisé à "l'art du jeu" peut rendre la profession plus humaine. C'est ce que j'ai tenté de faire avec Anna. J'ai dû jouer le jeu, être flexible et m'adapter à la situation. Il m'a fallu plonger dans un processus de création où j'ai eu à certains moments à faire preuve de tolérance à l'ambiguïté et à l'incertitude. Je n'étais pas au départ convaincue des bienfaits du jeu sur l'art-thérapie. Ce qui m'a convaincue à accepter qu'Anna joue, c'est d'abord l'engagement et l'intensité émotives qu'elle y mettait et le plaisir qu'elle en retirait. Puis, je me suis aperçue en cours de route que le fait de jouer avec Anna créait une alliance thérapeutique solide entre nous deux, ce qui a permis à la relation de se développer plus rapidement et plus intensément. Et que finalement, le jeu avait aussi un impact sur la création artistique et sur l'évolution de la thérapie d'Anna.

Chez le client

En tant qu'art-thérapeute, on se doit d'encourager chez le client cette attitude d'ouverture, de spontanéité et de plaisir qu'offre le jeu. Le client, s'il arrive à développer une attitude d'ouverture, de jeu, de liberté, de créativité avec ses images, pourra devenir créateur face aux problèmes de sa vie et y trouver des solutions satisfaisantes. Les progrès et le développement d'Anna laissent supposer chez elle l'actualisation de cette impulsion créatrice présente dans tout être humain. Cette impulsion créatrice s'est d'abord manifestée dans le jeu; ses peurs, anxiétés et préoccupations ont pu être canalisées et exprimées par le biais de ce médium. Elle a par la suite élargi son champ d'expression en se confrontant à la création artistique. Son habileté à jouer s'y est là aussi exprimée car l'art est un terrain tout aussi fertile pour le jeu que l'expérience du jeu imaginaire:

The ability to play proves particularly fertile in the pictorial arts where it becomes visible, proveable, collectible and comparable. It constitutes the free area which can be visited over and over again, the play field of the spirit...a magic garden. He who plays can detach himself from his surroundings, can free himself and yet tie himself to his tasks, can bewitch us and be bewitched by his own game, can produce rhythm and harmony. This form of play leads beyond catharsis to regularity, grip and orientation. (Muller-Thalheim, 1975, p. 168)

Jeu de l'imagination: rencontre thérapeutique en "images"

La situation thérapeutique mise en place (possibilité d'expression et de communication à travers le jeu et l'art et à travers une relation thérapeutique supportante et acceptante) a favorisé la croissance d'Anna et sa quête d'identité. Dans la relation thérapeutique, il y a cette rencontre de deux mondes en "images"; Loewald (1987) explicite en termes bachelardiens cette rencontre:

When two persons "daydreams"-two diverse "images"-meet, they strengthen each other. In fact, in their convergence, the images of each person lose their "gratuitousness" and gain more weight of meaning. As Bachelard sees it, then the free play of the imagination ceases to be "a form of anarchy". (p. 179)

Toutes les recherches ont démontré qu'en dernière analyse, c'est de la qualité de l'échange et du lien qui s'établit entre le thérapeute et le client que dépend le succès de la thérapie. Cette relation thérapeutique, source de questionnement, de remise en question, permettra au client d'avoir accès à de nouvelles images qui seront porteuses de changement parce que significatives de son être le plus profond. C'est le rôle de l'art-thérapeute de guider le client dans cette quête en stimulant le potentiel créateur de l'individu dans une voie qui lui est accessible. Et c'est là où le jeu créateur intervient car il permet cette ouverture à de nouvelles expériences, cette flexibilité dans la recherche de son vrai soi.

CONCLUSION

L'objectif de ce mémoire était avant tout de mettre en lumière comment le jeu peut s'intégrer de façon bénéfique à la pratique de l'art-thérapie, c'est-à-dire d'explorer comment la capacité à jouer d'un individu peut l'amener à se développer personnellement dans le contexte de l'art-thérapie. Les sources immédiates de ce projet avaient pris racine à partir d'un problème concret qui s'était posé à l'intérieur de ma pratique, à savoir le bien-fondé ou non de répondre à la demande d'une enfant de jouer lors d'une séance d'art-thérapie. La situation de la pratique thérapeutique avait alors commandé une réponse semi-intuitive, semi-réflexive, une évaluation instantanée de l'ensemble des paramètres présents dans la situation. Dans la poursuite de l'objectif de mon mémoire, j'ai senti le besoin d'élargir le débat. Il m'a donc fallu faire quelques détours qui me paraissaient primordiaux pour la compréhension de la problématique de l'art et du jeu, comme situer d'abord l'art et le jeu dans une conception plus générale de la créativité, préciser ensuite ce qui constituait leur spécificité et enfin les mettre en parallèle.

Les hypothèses formulées au départ de ma recherche avaient trait d'une part à l'impact de l'expérience du jeu symbolique sur la création artistique et d'autre part à l'impact de l'esprit qui accompagne le jeu (attitude enjouée) sur la création artistique. La présentation du cas d'Anna a permis d'illustrer concrètement l'impact positif du jeu sur la création artistique, sur l'évolution de la

thérapie et de la relation thérapeutique. A cela se sont ajoutés différents points de vue de psychologues, thérapeutes et chercheurs qui ont corroboré les hypothèses formulées au départ de mon mémoire et enrichi les perspectives d'utilisation du jeu en art-thérapie.

Intégration du jeu à l'art-thérapie

Nous avons pu voir que le processus de l'art-thérapie sera d'autant plus efficace que le client laissera émerger spontanément des images, des émotions, des fantaisies; cette démarche le mettra ainsi en contact avec ses sources intérieures profondes. C'est en faisant appel aux mécanismes psychologiques présents dans le jeu, en vivant concrètement l'expérience du jeu que le client pourra y puiser avec succès la substance de ses créations qui seront porteuses de significations personnelles intenses et permanentes.

Il va sans dire que le jeu dans son sens large, c'est-à-dire dans le sens winnicottien "d'une capacité à mettre de côté le contrôle intellectuel, de ne pas être orienté vers un but spécifique mais d'être plutôt ouvert à l'expérience" est une attitude importante à adopter ou à acquérir dans tout processus thérapeutique si l'on désire changer certains comportements. Les thérapies par le jeu et par l'art ont une approche directement centrée sur l'expression créatrice du client, ce qui nécessite de sa part d'être spontané, de laisser tomber une certaine forme de contrôle. En thérapie par le jeu, on mettra

l'accent sur l'expression de l'enfant par le jeu comme outil thérapeutique alors qu'en thérapie par l'art, on mettra plutôt l'accent sur l'expression artistique qui s'enrichira d'une expérience ludique avec les formes et les couleurs. Dans les deux formes de traitement, le jeu libre et spontané mettra le client en contact avec les modalités viscérales et sensorielles des images premières, lui permettra d'actualiser son monde de fantaisies, d'objectiver et de communiquer son imagerie inconsciente à travers des actions concrètes, telles que simulations de situations fictives (jeu imaginaire) ou création d'un produit artistique.

Je n'ai illustré mes hypothèses qu'avec un seul cas. Mais je dois dire que dans la littérature, il semble assez fréquent de voir des art-thérapeutes travaillant avec de jeunes enfants utiliser une polyvalence d'approches, notamment celles du jeu et de l'art. Ainsi, les art-thérapeutes Kramer, Nickerson, Salant, Rode et quelques autres ont déjà présenté des cas d'enfants avec lesquels elles ont combiné avec succès les thérapies par le jeu et l'art. Dans certains cas, ce fut délibérément que les thérapies par le jeu et l'art ont été combinées ensemble, dans d'autres cas, c'était que l'enfant n'était pas prêt à créer un produit artistique. Personnellement, j'en suis arrivée à la conclusion que lorsqu'on travaille avec des enfants, il faut être flexible dans son approche et être sensible à leurs besoins et à leur niveau de développement.

Le jeu survit à l'enfance

L'art-thérapeute se doit lui-même d'être ouvert et d'adopter cette attitude flexible propre au jeu et d'en faciliter surtout l'accès à son client, qu'il soit un enfant ou un adulte. Nous avons en effet pu constater à travers ce mémoire que le jeu n'appartient pas qu'au monde de l'enfance, qu'il survit à l'enfance sous la forme de l'enjouement. Des points de vue de source différente démontrent que l'enjouement qui est constitué principalement de la joie, de la spontanéité et de l'humour se retrouve chez l'adulte. J'étais donc préoccupée d'en savoir davantage sur l'esprit qui accompagne le jeu, sur ce qu'il implique comme attitude et dispositions psychologiques.

Avec une population adulte, l'art-thérapeute cherchera à travers la création artistique du client, à favoriser l'accès à cet élément ludique, à cette spontanéité non-dirigée vers un but qu'on retrouve habituellement chez l'enfant qui joue. Nous avons pu voir dans ce mémoire de quelle manière certains art-thérapeutes ont intégré la notion de jeu en art-thérapie avec une clientèle adulte dans le but de stimuler la création d'images chez leurs clients. Leurs recherches alliées à la mienne m'ont d'autant plus convaincue que l'esprit propre au jeu peut s'intégrer avec profit au processus de l'art-thérapie, que la création d'images nécessite chez le client cette attitude ouverte face à l'expérience nouvelle, face à ce qui est informe ou inconnu, attitude que l'on retrouve dans le jeu.

Plaidoyer en faveur du jeu

Ma recherche m'a conduite à faire en quelque sorte un plaidoyer en faveur de l'intégration du jeu en art-thérapie, que ce soit avec des enfants ou des adultes. Le fait d'utiliser le jeu en art-thérapie n'est pas un pis-aller. Au contraire, il permet au client de vivre des expériences émotives et cognitives importantes qui lui permettront d'évoluer vers une plus grande capacité d'intégration et d'adaptation. A un autre niveau, l'utilisation du jeu en thérapie permet, comme cela s'est produit dans le cas d'Anna, d'établir la relation thérapeutique avec le client d'une manière plus directe tout en tenant compte de son niveau de développement. De plus, d'interagir avec l'enfant sous un mode ludique facilite la spontanéité et l'ouverture du thérapeute face à son client, à ce qu'il vit et ressent, engage toute la créativité du thérapeute qui se doit de réagir au niveau des règles du jeu émises par l'enfant et au niveau de l'univers symbolique qu'il a créé. Avec les adultes, la dimension ludique qui se retrouve en art permet elle aussi de faciliter le contact avec le client d'une manière plus franche et plus spontanée, de favoriser la création d'une alliance thérapeutique plus rapide. En résumé, d'introduire concrètement la dimension jeu en art-thérapie est bénéfique pour le client et le thérapeute, pour la qualité de la relation thérapeutique qui s'établit entre eux et pour la poursuite des objectifs thérapeutiques.

Jeu et pensée créatrice

Cette recherche m'a très certainement amenée à percevoir le jeu non pas comme un simple élément qui accompagne la pensée créatrice mais comme un ingrédient qui lui est essentiel. Le jeu peut avoir un impact important dans plusieurs domaines de la créativité. Ainsi dans l'élaboration de concepts scientifiques, le jeu serait un déclencheur fort utile. A titre d'exemple, mentionnons l'expérience de l'homme de science Einstein (1955) qui a déjà relaté de quelle manière le jeu affectait son travail. Il a confié que la première phase de son travail créateur avait comme source une sorte de combinaison du jeu avec des éléments visuels et musculaires. Lorsque cette association était suffisamment établie et qu'elle pouvait être reproduite à volonté, une deuxième phase s'amorçait, celle axée sur une recherche laborieuse pour trouver les mots ou les signes avec lesquels il pourrait communiquer aux autres ce qu'il avait découvert à travers son expérience musculaire et visuelle. Cette expérience vécue et relatée par Einstein démontre comment le jeu a sa place, même dans une sphère de créativité perçue comme une des plus sérieuses! L'aspect de non-sérieux accolé au concept du jeu nous porte souvent à le discréditer au profit d'activités sérieuses et organisées alors qu'en fait il est d'un apport précieux et riche dans divers domaines de la créativité.

Perspectives

Il y a de nombreuses pistes de recherche sur le jeu et l'art qui pourraient être expérimentées de façon plus systématique. Je pense entre autres à des recherches sur le rôle du jeu en art avec une clientèle adulte, recherches qui pourraient être fort utiles pour connaître davantage le processus de l'élaboration de l'image en art. La recherche clinique sur les liens entre l'art et le jeu en art-thérapie a jusqu'à maintenant mis surtout l'accent sur des cas d'enfants alors qu'il serait tout aussi intéressant et profitable de faire de la recherche sur les composantes du jeu en art et leur impact sur le processus thérapeutique avec une population adulte. Le format thérapeutique avec les adultes diffère grandement de celui auquel on a affaire avec les enfants (mises en situation, contexte, etc). De plus, les adultes ont beaucoup plus de réticences et d'inhibitions que les enfants à se laisser aller à jouer; ils ont la perception que le fait de jouer est infantin. Dans notre culture, les adultes accepteront beaucoup plus facilement de jouer dans le cadre de jeux structurés, organisés où la compétition et la haute performance sont de rigueur. Mais de jouer pour le simple plaisir et pour la vitalité que le jeu peut procurer, pour devenir plus créateur et plus en contact avec soi-même doit être réappris très souvent. L'art-thérapie est un endroit privilégié où l'individu est appelé à se laisser aller à sa fantaisie créatrice et à son imagination sans l'obligation d'être performant et compétitif. Le jeu spontané y a donc une place de premier choix.

Les effets psychologiques du jeu ont un impact sur le bien-être de l'individu, sur sa capacité de création et réduisent son aliénation (Blatner and Blatner, 1988). Dans leur livre, The Art of Play, les auteurs rationalisent, décrivent et célèbrent le processus du jeu spontané chez les adultes. Ils organisent des groupes avec des adultes à l'intérieur desquels ils créent des situations qui favorisent l'expérience du jeu dans un contexte de non-compétition. Des jeux de rôles associés à différentes formes d'art tels que le chant, la danse et le dessin font partie du déroulement de ces sessions. Leur objectif est de créer un sentiment d'enjouement qui, pour eux, est associé à la célébration de la liberté, de l'expérience esthétique et donne accès à la richesse et à la complexité de l'esprit humain. Ils croient fermement que le jeu peut participer efficacement à la transformation de la conscience humaine et aux changements dynamiques qui affectent notre civilisation. L'art-thérapie pourrait tirer profit de ce genre d'expériences mises de l'avant par Blatner et Blatner et créer des mises en situation susceptibles de stimuler le sens du jeu chez l'adulte dans un objectif de promotion de la santé mentale des individus.

J'espère que ce mémoire saura inspirer les professionnels de l'art-thérapie dans l'utilisation du potentiel du jeu comme stimulant pour la création. J'ose croire qu'il inspirera d'autres chercheurs à pousser plus loin cette réflexion sur l'art et le jeu dans le processus thérapeutique. Je dois dire pour ma part que le fait d'avoir situé l'art en perspective avec le jeu m'a obligée en quelque sorte à revoir mes notions d'art et de jeu dans un contexte plus large. Ce sont des

notions complexes et vastes qui ne sont pas faciles à cerner. Cette recherche m'aura permis de clarifier davantage ce qui les caractérise concrètement sans chercher à vouloir globaliser de façon rigide ce qui en fait leur spécificité. Cette exploration m'aura surtout fait découvrir l'immense potentiel du jeu en art et aura développé chez moi une sensibilité à ce qu'il peut offrir à l'individu en quête de soi-même.

BIBLIOGRAPHIE

- Anzieu, D. (1974). Vers une métapsychologie de la création. In Anzieu, D., Mathieu, M., Besdine, M., Guillaumin, J., Jaques, E., Psychanalyse du génie créateur (pp. 1-31). Paris: Dunod.
- Artaud, A. (1971). Messages révolutionnaires. Dans Oeuvres complètes. Tome VIII. Paris: Gallimard.
- Axline, V.M. (1950). Entering the child's world via play experiences. Progressive Education, 27, 68-75.
- _____ (1969). Play Therapy (1ère éd. rev.). New York: Ballantine Books.
- Bachelard, G. (1978). La poétique de la rêverie (7e éd.). Paris: PUF.
- _____ (1989). La poétique de l'espace (4e éd.). Paris: Quadrige/PUF.
- Bergen, D., (Ed.) (1988). Play as a medium for learning and development: a handbook of theory and practice. Portsmouth: Heinemann.
- Betensky, M.G. (1987). Phenomenology of Therapeutic Art Expression and Art Therapy. In J.A. Rubin (Ed.), Approaches to Art Therapy, theory and technique (pp. 149-166). New York: Brunner/Mazel.
- Bettelheim, B. (1987). The Importance of Play. The Atlantic Monthly, March, 35-46.
- Bishop, J. (1978). Creativity, art and play therapy. Canadian Counselor, 12, (2), 138-146.
- Blatner, A., Blatner, A. (1988). The Art of Play. New York: Human Science Press.
- Boyer, A. (1992). Manuel d'art-thérapie. Toulouse: Privat.
- Bruner, J.S. (Ed.) (1976). Play- Its Role in Development and Evolution. New York: Basic Books.

- Butler, A.L. (1978). Play as development. Columbus: Merrill.
- Callois, R. (1991). Les jeux et les hommes (ed. rev. et aug.). Paris: Gallimard (Folio).
- Chevalier, J., Gheerbrant A. (1982). Dictionnaire des symboles (éd. rev. et aug., 10e imp.) Paris: Laffont/Jupiter.
- Cohen, D. (1987). The Development of Play. New York: University Press
- Cohen, S. (1987). The Reality in Fantasy Making Psychoanal. Study Child, 42, 57-72.
- Crook, J.H. (1980). The Evolution of Human Consciousness. Oxford: Oxford University Press.
- Dalley, T. (1987). Art as therapy: some new perspectives. In T. Dalley (Ed.), Images of Art Therapy: New Developments in Theory and Practice (pp. 1-35). London: Tavistock Publications.
- Demory, B., Convert, A. (1974). Le jeu de la créativité. Paris: Chotard.
- Deri, S.K. (1984). Symbolization and creativity. New York: International Universities Press Inc.
- Despert, J.L. (1976). Play therapy. In C. Schaefer (Ed.), Therapeutic use of child's play (pp. 463-474). New York: Aronson.
- Dissanayake, E. (1974). An Hypothesis of the Evolution of Art from Play. Oxford: Pergamon.
- _____ (1988). What is art for? Seattle and London: University of Washington Press.
- Drapeau, P. (1991). Jeu, créativité et oeuvre d'art. P.R.I.S.M.E, 2 (2), 155-166.
- Dubowski, J.K. (1984). Alternative models for describing the development of children's graphic work: some implications for art therapy. In T. Dalley (Ed.), Art as Therapy: an Introduction to the Use of Art as a Therapeutic Technique (pp. 45-61). London: Tavistock Pub.

- Durand, G. (1992). Les structures anthropologiques de l'imaginaire (11e éd.). Paris: Dunod.
- Edwards, M. (1987). Jungian Analytic Art Therapy. In J. A. Rubin (Ed.), Approaches to Art Therapy, theory and technique (pp. 92-113). New York: Brunner/Mazel
- Ehrenzweig, A. (1974). L'ordre caché de l'art. Paris: Gallimard
- Einstein, A. (1955). A Letter to Jacques Hadamard. In B. Ghiselin (Ed.), The Creative Process. New York: New American Library.
- Erikson, E. H. (1959). Enfance et Société. Neuchatel: Delachaux et Niestlé.
- _____ (1964). The Meaning of Play. In M.R. Haworth (Ed.), The Child Psychotherapy. New York: Basic Books.
- Feldman, S. & Miller, C. (1987). A Developmental Approach to Art Therapy. In J. A. Rubin (Ed.), Approaches to Art Therapy, theory and technique (pp. 251-274). New York: Brunner/Mazel.
- Fleishman, B., Fryrear, J. L. (1981). The Arts in Therapy. Chicago: Nelson-Hall.
- Freud, A. (1945). Indications for Child Analysis. Psychoanal. Study Child, 1, 127-149. New York: International University Press.
- Freud, A. (1965). Normality and Pathology in Childhood. New York: International Press.
- Freud, S. (1985). Le créateur littéraire et la fantaisie. In L'inquiétante étrangeté et autres essais. Paris: Gallimard.
- Gabel, S. (1984). The Draw a Story game: An aid in understanding and working with children. Arts in Psychotherapy, 11 (3), 187-196.
- Garai, J.E. (1975). The humanistic approach to art therapy and creativity development. New-ways, 1 (2), 2,8,19.

- _____ (1984). Holistic healing through creative expression: a training manuel in holistic healing for creative-expressive arts therapists. Art Therapy, 1 (2), 76-82.
- Gardner, H. (1973). The Arts and Human Development. New York: John Wiley & Sons.
- _____ (1980). Artful Scribbles. New York: Basic Books.
- Garvey, C. (1977). Play. Cambridge: Harvard University Press.
- Gil, E. (1991). The healing power of play: working with abused children. New York: Guilford Press.
- Gordon, R. (1978). Dying and Creating: A Search for Meaning. London: The Society of Analytical Psychology.
- Greenacre, P. (1959). Play in relation to creative imagination. In R. S. Eissler (Ed.), XIV. New York: International University Press.
- Grégoire, P. (1990). Imagery as Interpersonal Process. Journal of the American Art Therapy Association, 7 (3), 128-133.
- Herron, R.E., Sutton-Smith, B. (1971). Child's play. New York: Wiley & Sons.
- Hillman, J. (1977). Le mythe de la psychanalyse. Paris: Imago.
- Huizinga, J. (1951). Homo ludens. Paris: Gallimard.
- Huyghe, R. (1955). Dialogue avec le visible. Paris: Flammarion.
- Irwin, E.C., Rubin, J.A. (1976). Art and drama interviews: Decoding symbolic messages. Arts Psychotherapy, 3 (3-4), 169-175.
- Jung, C.G. (1964). L'homme et ses symboles. Paris: Robert Laffont.
- _____ (1968). Types psychologiques. Genève: Librairie de l'Université.
- Kandinsky, W. (1991). Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier. Paris: Denoël (Ouvrage orig. publié en 1911).

- Kissel, S. (1990). Play Therapy: a strategic approach. Springfield: C.C. Thomas.
- Klein, M. (1955). The psychoanalytic play technique. In Tavistock (Ed.), New directions in psychoanalysis. London: Hogarth.
- _____ (1967a). La personnification dans le jeu des enfants. In: Essais de Psychanalyse. Paris: Payot.
- _____ (1967b). Les situations d'angoisse de l'enfant et leur reflet dans une oeuvre d'art et dans l'élan créateur. In: Essais de psychanalyse. Paris: Payot.
- _____ (1969). La psychanalyse des enfants. Paris: PUF (Pub. originale, 1932).
- Klinger, E. (1971). Structure and function of fantasy. New York: Wiley.
- Klinkhamer-Steketée H. T. (1968). Psychothérapie par le jeu. Bruxelles: Dessart.
- Koestler, A. (1965). Le cri d'Archimède. Paris: Calmann-Lévy.
- Krall, V. (1989). A play therapy primer: therapeutic approaches to children with emotional problems. New York: Human Sciences Press.
- Kramer, E. (1958). Art Therapy in a Children'S Community: A Study of the Function of Art Therapy in the Treatment program of Wiltwyck School for Boys. Springfield: Charles C. Thomas.
- _____ (1971). Art as Therapy with Children. New York: Schocken.
- _____ (1977). Art Therapy and Play. American Journal of Art Therapy, 17, 3-11.
- _____ (1979). Childhood and Art Therapy. New York: Schocken.
- Kremberg, M.R. (1982). The Doctor as toy-fixer: a combination of art and play therapy. American Journal of Art therapy, 21 (3), 87-91.

- Kris, E. (1952). Psychoanalytic Exploration in Art. New York: International University Press.
- (1956). Personal Myth as Defense. Jr of American Psychoanalytic Association, 4, 653-81.
- Kwant, R. C. (1978). Phenomenology of Expression. Atlantic Highlands: Humanities Press.
- Lévesque, M. (1989). L'utilisation du jeu comme déclencheur de l'expression plastique chez les enfants de niveau pré-scolaire. Mémoire de maîtrise. Montréal: U.Q.A.M.
- Levy, J. (1978). Play behavior. New York: Wiley.
- Lewis, P.P. (1987). The expressive arts therapies in the choreography of object relations. Arts in Psychotherapy, 14, 321-331.
- Lieberman, J.N. (1977). Playfulness: its relationship to imagination and creativity. New York: Academic Press.
- Loewald, E.L. (1987). Therapeutic Play in Space and Time. Psychoanal. Study Child, 42, 173-192.
- Lowenfeld, M. (1969). Play in childhood. London: Cedric Chivers.
- Mahler, M.S., Pine, F., Bergman, A. (1980). La naissance psychologique de l'être humain. Paris: Payot.
- May, R. (1976). The Courage to Create. New York: Bantam.
- Millar, S. (1971). La psychologie du jeu. Paris: Payot.
- Milner, M. (1955). The Role of Illusion in Symbol Formation. In M. Klein (Ed.), New Directions in Psychoanalysis. London: Tavistock.
- Monigham-Nourrot, P. and alii. (1987). Looking at Children's Play. A Bridge between Theory and Practice. New York: Teachers College Press.
- Moran, G.S. (1987). Some Functions of Play and Playfulness. Psychoanal. Study Child, 42, 11-29.

- Moustakas, C. E. (1970). Psychotherapy with Children. New York: Ballantine Books.
- _____ (1973). Children in play therapy. New York: Jason Aronson.
- _____ (1977). Creative Life. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Muller-Thalheim, W.K. (1975). Self-healing tendencies and creativity. In Psychiatry and Art, 4. Bâle: Karger.
- Nader, K., Pinoos, R.S. (1991) Play and drawing techniques as tools for interviewing traumatized children. In C.E. Schaefer & alii: Play Diagnosis and Assesment. New York: Wiley and Sons.
- Nathan, T. (1993). Le sperme du diable. Paris: PUF.
- Naumberg, M. (1966). Dynamically Oriented Art Therapy: Its Principles and Practice. New York: Grune and Stratton.
- Nickerson, E.T. (1973) The use of art as a play therapeutic medium in the classroom. Arts Psychotherapy, 1 (3-4), 293-297.
- O'Connor, K.J., Kevin, J. (1991) The play therapy primer: an integration of theories and techniques. New York: Wiley.
- Ostov, M. (1987). Play and Reality. Psychoanal. Study Child, 42, 193-203.
- Peller, L.E. (1954). Libidinal phases, ego development and play. Psychoanal. Study Child, IX, 178-198.
- _____ (1964). Libidinal development as reflected in play. In M. Haworth (Ed.), Child psychotherapy: Practice and theory. New York: Basic Books.
- _____ (1971). Models of Children's Play. In R.E. Herron, B. Sutton-Smith, Child's Play, (pp. 110-125). New York: John Wiley & Sons Inc.
- Piaget, J. (1964). La formation du symbole chez l'enfant. Neuchatel: Delachaux et Niestlé.

- Piers, M.W. (Ed.) (1972). Play and Development: a symposium, with contributions by Jean Piaget and others. New York: W.W. Norton & Company.
- Pruyser, P.W. (1983). The Play of Imagination. New York: International University Press.
- Pulaski, M.A. (1976). Play Symbolism in Cognitive Development. In C. Schaefer (Ed.), The Therapeutic Use of Child's Play. New York: Jason Aronson Inc.
- Rank, O. (1984). L'art et l'artiste. Paris: Payot (Pub. originale, 1932).
- Reilly, M. (Ed.) (1974). Play as exploratory learning: studies of curiosity behavior. Beverly Hills: Sage Publications.
- Robbins, A. (1987a). An Object Relations Approach to Art Therapy. In J.A. Rubin (Ed.), Approaches to Art Therapy, theory and technique (pp. 63-74). New York: Brunner/Mazel.
- _____ (1987b). The Artist as Therapist. New York: Human Science Press.
- Rode, D.C. (1985). The dual use of doll play therapy and structured art activities in a short-term setting. Pratt Institute Creative Arts Therapy Review, 6, 1-10.
- Rogers, C.R. (1966). Vers une théorie de la créativité. In Le développement de la personne (pp. 245-255). Paris: Dunod.
- Rose, G.J. (1980). The Power of Form. A Psychoanalytic Approach to Aesthetic Form. Psychological Issues, 49. New York: International University Press.
- Roth, E.A., Barrett, R.P. (1980). Parallels in art and play therapy with a disturbed retarded child. Arts in Psychotherapy, 7 (1), 19-26.
- Salant, A. (1980). The collaborative use of art and play in the treatment of a preschool child. American Journal of Art Therapy, 19 (4), 93-97.
- Sechehaye, M.A. (1951). Symbolic Realization. New York: International University Press.

- _____ (1954). Introduction à une psychothérapie des schizophrènes. Paris: PUF.
- Schaefer, C.E. (Ed.) (1976) The therapeutic use of child's play. New York: Jason Aronson, Inc.
- _____ (1985). Play therapy. Special Issue: Children's Play. Early Child Development and Care, 19 (1-2), 95-108.
- _____ (Ed.) (1991). Play diagnosis and assesment. New York: Wiley.
- Schaefer, C.E., O'Connor, K.J. (Eds.) (1983). Handbook of play therapy. New York. Wiley.
- Segal, H. (1987). Délire et créativité: essais de psychanalyse clinique et théorique. Paris: Edition des Femmes.
- Sikelianos, M. (1986). A disturbed child's use of persisting graphic symbols in the course of long-term play therapy. American Journal of Art Therapy, 25 (2), 53-65.
- Singer, J. (1973). The Child's World of Make-believe: Experimental Studies of Imaginative Play. New York: Academic Press.
- Singer, J.L., Pope, K.S. (1978). The Power of Human Imagination: New Methods in Psychotherapy. New York: Plenum Press.
- Singer, J., Singer, D. (1979). The Values of the Imagination. In B. Sutton-Smith (Ed.), Play and Learning (pp. 195-219). New York: Gardner Press Inc.
- Solnit, A.J. (1987). A Psychoanalytic View of Play. Psychoanal. Study Child, 42, 205-219.
- Stam, I. (1976). Why children play. In J. Travers (Ed.) The New Children: The First Six Years. Stamford: Greylock Publishers.
- Strasser, S. (1977). Phenomenology of Feeling. Pittsburg: Duquesne University Press.

- Sutherland, J. (1990). Sexual and aggressive drives: Alive and well in latency. Pratt Institute Creative Arts Therapy Review, 11, 30-46.
- Sutton-Smith, B. (1979) Play and Learning. New York: Gardner Press Inc.
- Sutton-Smith, B., Mahomey, D. (1976) A research program in play and the arts. Ontario Psychologist, 8 (2), 21-26.
- Tanguay, D. (1991). La voie de l'imaginaire. Gaston Bachelard et l'art-thérapie. Mémoire de maîtrise. Montréal: Université Concordia.
- Waelder, R. (1976). The Psychoanalytic Theory of Play. In C.E. Schaeffer (Ed.) Therapeutic Use of Child's Play (pp. 79-93). New York: Jason Aronson. (Pub. orig., 1932).
- Wallace, E. (1987). Healing through the Visual Arts. A Jungian Approach. In J.A. Rubin (Ed.), Approaches to Art Therapy, theory and technique (pp. 114-133). New York: Brunner/Mazel.
- Watkins, M. (1981). Six Approaches to the Image in Art therapy. Spring 1981, 107-125.
- Weir, F. (1987). The role of symbolic expression in its relation to art therapy: a Kleinian approach. In T. Dalley (Ed.), Images of Art Therapy: New Developments in Theory and Practice (pp. 109-127). London: Tavistock.
- Werth, L.H. (1984). The many faces of play. Early Child Development and Care, 17 (1), 3-12.
- Winnicott, D.W. (1971a). Jeu et réalité: l'espace potentiel. Paris: Gallimard.
- _____ (1971b). La consultation thérapeutique et l'enfant. Paris: Gallimard.
- Yawkey, T.D., Pellegrini A. (Eds.) (1984). Child's play and play therapy. Lancaster: Technomic.

Ziegler, R.G. (1976). Winnicott's squiggle game: its diagnosis and therapeutic usefulness. Arts Psychotherapy, 3 (3-4), 177-185.